

L'UNICA RIVISTA UFFICIALE PER LA VOSTRA PLAYSTATION





PSone

Magazine Ufficiale Italia



NUMERO 01 | € 7,70

Delta Force: Urban Warfare ■ Formula One Arcade ■ Stuart Little 2 ■ Firebugs ■ Final Fantasy Anthology

IMPERDIBILE
GUIDA COMPLETA!
LA SOLUZIONE A TUTTI I SEGRETI DI FINAL FANTASY V

Harry Potter e la Camera dei Segreti™

Speciale
FINAL FANTASY
10 pagine di segreti, curiosità e leggende di una saga indimenticabile!

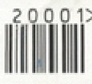
Anteprima
DIGIMON 2002
I mitici mostri della Bandai di nuovo pronti a combattere!

ESCLUSIVO!
LE RECENSIONI DEI CAPOLAVORI CHE NON POSSONO MANCARE NELLA VOSTRA COLLEZIONE!

PSone :: Magazine Ufficiale Italia :: N°01 € 7,70









100% PlayStation.
100% Pleasure Store.



Abbiamo aperto le porte di una nuova dimensione, entra e il piacere che proverai sarà assoluto. Sono i 100% PlayStation, negozi così completi e professionali che ogni tuo desiderio si trasforma in 100% di pura passione. 100% PlayStation, si riconoscono così i punti vendita aperti al piacere più totale.



Open to pure passion.

ABRUZZO

Computer Shopper
S.S. 602 Km.5,3 C.To Mall
65010 Villanova Di Cepagatti (Pe)

Mgm Multimedia
Via Amerigo Vespucci 81
65100 Pescara

CALABRIA

Console Point
Via Verdi (Palazzo Gemelli)
87036 Rende (CS)

Stargames
Corso Vittorio Emanuele, 7
Angolo Museo
89100 Reggio Calabria

CAMPANIA

Gl Tronic & Toys
Via Carducci 33
83100 Avellino

Dvd Paradise
Via Scarlatti 71
80129 Napoli

Tecno Shop
Via Roma 5/7
80040 S. Sebastiano Al Vesuvio (NA)

Videogiochi Esse
Via Libertà 216/218
80055 Portici (NA)

Discoteca Meridional
Piazza Principe Umberto 14
80138 Napoli

Fun Factory
Via Fieravecchia 35
84100 Salerno

EMILIA ROMAGNA

Cartoleria Sterlino
Via Murri 73 C/D E 75 A/B
40137 Bologna

Pronto ... Chi Parla
c/o Centro Commerciale Lame
40128 Bologna

Pronto ... Chi Parla
Corso Indipendenza
40128 Bologna

World Games
Via F. Cavallotti 130/9
41049 Sassuolo (MO)

Game Over
Via Sopramuro, 52
29100 Piacenza

Videoteque
c/o Centro Comm. Padana
Via S. Pellico, 25
43100 Parma

Pak Man
Via Paciaudi 2/E
43100 Parma

World Games
Via Secchi 6/A
42100 Reggio Emilia

Electronics
Strada S. Michele 190
47899 Serravalle Rsm

Free Shop
c/o Centro Commerciale Atlante
47031 Dogana (RSM)

FRIULI VENEZIA GIULIA

Game Over
Via Matteotti 18
33170 Pordenone

Videolangames
Via Rismondo 4
34133 Trieste

Game Master
Via Aquileia 15/A
33100 Udine

LAZIO

Toylandia
Via Tychy 41
03043 Cassino (FR)

Pergioco
Via Degli Scipioni 109/111
00192 Roma

Virtual Dream
Viale Regina Margherita 193
00197 Roma

L'arcobaleno
Via Cassia 8
00191 Roma

M Electronic
Via T. Nuvolari c/o I Granai
00142 Roma

Mondo Wind
Via Roma 39
00040 Pomezia (RM)

Game Generation
Via Delle Palme, 6/A
01033 Civita Castellana (VT)

Game Pro
Via Valle Vermiglio 26
00141 Roma

Discoteca Laziale
Via Mamiami 62/A
00185 Roma

Dream Land
Via Delle Canarie 19
00121 Ostia Lido (RM)

Arma
Viale Trastevere, 233 B/233 C
00153 Roma

LIGURIA

Fantasia
Via San Francesco,89
18038 Sanremo (IM)

Gualini Commerciale
Via Adamoli, 361
16100 Genova

Scabini Giocattoli
Via C. Reta,7/R
16162 Bolzaneto (GE)

Video Point
Via Papigliano,4/4B/4C Rossi
16131 Genova

LOMBARDIA

Ambogiochi
Via Pinamonte da Brembate 18
24121 Bergamo

Coccinella
Via E. Fermi 1
c/o Centro Comm.
24035 Curno (BG)

Pinto
Via Montello 48
25128 Brescia

Power Game
Viale Piave 6/A
25125 Brescia

Pergioco
Via Trieste 4/A
25121 Brescia

Scotti Videogames
Piazza Volta 11
22100 Como

Scotti Giocattoli
Via B. Luini 5
22100 Como

Videoteque
c/o Iper Cremona
Via Berlinguer
26100 Gadesco Pieve Delmona (CR)

Videoteque
P.ZZA Matteotti 20/21
20077 Melegnano (MI)

Videoteque
c/o Iper Carrefour
S.S. Emilia, Km 315
20098S. Giuliano Milanese (MI)

K-store
c/o Iper Il Gigante
Via Vecelio
20058 Villasanta (MI)

Pergioco
Via Aldrovandi, snc
20129 Milano

Pergioco
Via Borgogna, 7
20121 Milano

Pergioco
Via S. Prospero, 1
20121 Milano

Play Point
Via Padova 195
20127 Milano

Play Point
C.so Colombo 7
20144 Milano

Play Point
Via Pordenone 34
20132 Milano

Play Point
Via Felice Casati 1
20124 Milano

Videorent
Via Leonardo da Vinci 6
27029 Vigevano (PV)

Demo Videogames
Via Covini 10
27058 Voghera (PV)

Gualini Commerciale
Via Dorno 68
27026 Garlasco (PV)

Videoteque
c/o Centro Comm. Colquio
Via Tagliabo', 4
21034 Colquio Trevisago (VA)

All Games
Corso Italia 30/A
21047 Saronno (VA)

Computer Land
Via Magenta 14
21100 Varese

Giannini Mornati
Corso Milano,143
20030 Bovisio Masciago (MI)

Mornati
Via Cesana e Villa,85
20046 Biassono (MI)

MARCHE

Videogames Center
Viale B. Buozzi 16
63017 Porto San Giorgio (AP)

Game Point
Via XXIV Maggio 64/1
61100 Pesaro

PIEMONTE

Marylin
Via Roma 52
14055 Costiglione D'asti (AT)

Marylin
Corso Savona 309
14100 Asti

Marylin
Via Roma 64
14053 Canelli (AT)

Camelot
Viale Macalle' 15
13900 Biella (BI)

Rossi Computers
Corso Nizza 42
12100 Cuneo

La Palla Giochi
Via Forzani 2
12089 Villanova Mondovi' (CN)

Amici del Gioco
Corso Roma 69
10024 Moncalieri (TO)

Amici del Gioco
C.So Siracusa 111 Bis
10100 Torino (TO)

Queen Computer
Largo Turati 49
10134 Torino (TO)

You Too Videogames
Via Po 26/C
10123 Torino (TO)

Alex Computer
Corso Francia 333/4
10142 Torino

Alex Computer
Via Tripoli 179/B
10137 Torino

Alex Computer
Piazza Duomo 3
10023 Chieri (TO)

Alex Computer
C.So Vinzaglio, 35/A
10100 Torino

La Palla Giochi
Via Silvio Pellico 20
10064 Pinerolo (TO)

La Palla Giochi
Via Torino 12
10064 Roletto (TO)

Videoteque
c/o Iper Omegna Centro
Via Nobili De Toma
28887 Omegna (VB)

Maya Immagine e Suono
Corso Roma 217
28883 Gravellona Toce (VB)

Mega-lo-mania
Via Galileo Ferraris 92
13100 Vercelli

PUGLIA

Levante Computer
Via De Giosa 73
70125 Bari

Regno Dei Bimbi
Viale Einaudi 17
70125 Bari

SICILIA

Space Store
Via Tarantelli 1
95045 Misterbianco (CT)

Electronic World
Via Della Liberta' 251
98100 Messina

Electronic World
Via Dogali 54/56
98100 Messina

TOSCANA

Game Store
Via Isonzo 36
52100 Arezzo

Game Studios
Viale M.Fanti 1/D R
50137 Firenze

Game Store
Via F.Baracca 47
50137 Firenze

Calamai
Via Dei Cimatori 17/R
50122 Firenze

Bellanti Games
Largo P.L. Da Palestrina 13
50018 Scandicci (FI)

Alberti Nuova
Via De'pucci 16/R
50122 Firenze

Game Center
Via Ridolfi 94
50053 Empoli (FI)

Mondovideo
Viale Margherita 98
55049 Viareggio (LU)

Liberty Store
Viale Regina Margherita 25
55049 Viareggio (LU)

TRENTINO

Gutweniger
Via Streiter 14
39100 Bolzano

World Music
Via Brennero 320
38100 Trento

UMBRIA

Play One
Via Piccol Passo 119
06129 Perugia

Uk Generation
Via Della Stazione 70
05100 Terni

VENETO

Play
S.S. 16 Adriatica/ c.o. c.c. La Fattoria
45030 Borsea (RO)

Play The Game
Castello 6187
30122 Venezia

Chiodi
Piazzale De Gasperi 10
36100 Vicenza

Camonico
Quartiere Firenze 10
36061 Bassano del Grappa (VI)

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA...

Forse qualcuno vi ha detto che la PlayStation è morta. Forse qualcuno vi ha detto che è inutile continuare ad averne una ancora a casa con voi. E forse qualcuno ha storto il naso quando avete annunciato di aver appena acquistato una PSone nuova fiammante. Ebbene, noi siamo qui per smentire tutti questi "qualcuno". La vecchia gloriosa PlayStation, nella sua forma originale e nella nuova veste datale dalla Sony, continua a vendere e a spopolare tra i videogiocatori, mostrando i suoi sette anni di vita a testa alta e con orgoglio. Con un parco titoli sconfinato e tantissimi capolavori all'attivo, la piccolina di casa Sony continua comunque a mostrare giochi interessanti, e continuerà a garantire ore e ore di divertimento a chiunque decida di darle un pizzico di fiducia. E noi ci proponiamo di offrirvi questo speciale pieno di curiosità e segreti, sia per chi è già affezionato alla mitica scatoletta grigia, sia per chi si accosta per la prima volta al suo incredibile mondo. Per questo, vi offriamo una panoramica dei giochi in uscita, ma parleremo anche di vecchi classici che non devono assolutamente mancare nella collezione di un vero appassionato e vi racconteremo tutti i segreti delle serie più amate e famose della storia della PlayStation. Abbiamo l'onore di presentarvi anche un mega speciale su Final Fantasy. E a questo punto, riteniamo che non ci sia altro da dire. Cosa state facendo ancora qui?



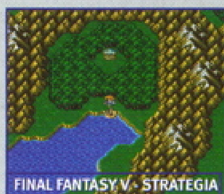






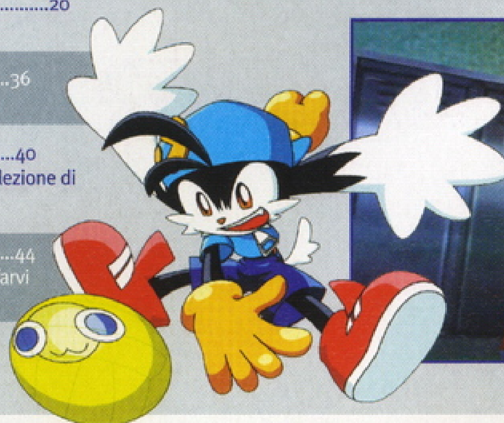



IN QUESTO NUMERO


FINAL FANTASY V - STRATEGIA

FIREBUGS

FORMULA ONE ARCADE

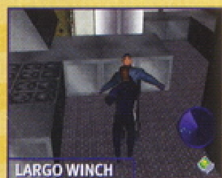


METAL GEAR SOLID

ANTEPRIME E RECENSIONI

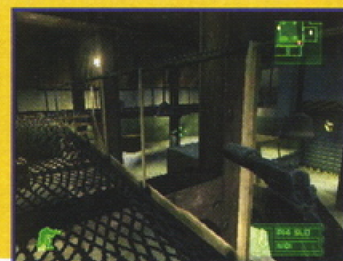

STUART LITTLE 2


KLONOA BEACH VOLLEY


LARGO WINCH

DELTA FORCE: URBAN WARFARE

PAG.20



La lotta al terrorismo arriva sulla PlayStation con questo interessante capitolo della famosa serie PC Delta Force. Azione, missioni ad alto rischio, guerriglia urbana e una storia avvincente... correte a pagina 20!

GUNDAM BATTLE ASSAULT 2 PAG.48



La serie di Mech più famosa dell'universo si rilancia sulla PSOne con un gioco davvero esaltante, di cui vi forniamo una anteprima dettagliatissima! Andate a pagina 48 e scoprite ogni segreto di questo divertentissimo ed esaltante titolo!



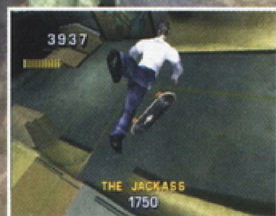


TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PAG.38



Nella nostra sezione Platinum, che recensisce i giochi più belli usciti in edizione economica per la vostra PlayStation, abbiamo deciso di inserire questo capolavoro senza precedenti! Se ancora non lo avete mai giocato, correte a leggere la nostra recensione: questo titolo merita di essere davvero preso in considerazione, sia dai veri appassionati di sport estremi, sia da chi vuole provare un gioco divertente e appassionante come pochi!



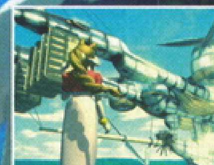
SPECIALE

FINAL FANTASY: LA LEGGENDA RIVELATA

PAG.10

Tutto quello che avreste voluto sapere sulla famigerata saga di meravigliosi Giochi di Ruolo e che non avete mai osato chiedere! Le origini, le trame, i personaggi, le curiosità, i creatori, i gadget, gli elementi comuni all'intera serie... tutte, ma proprio tutte le informazioni per diventare esperti totali della serie!







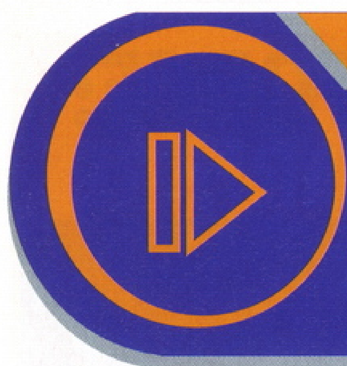
DIGIMON

PAG.52

I mitici mostriciattoli di casa Bandai stanno tornando in piena forza sulla scatoletta grigia! Siamo fieri di presentarvi questo nuovo gioco in arrivo... Ecco una gustosissima anteprima per voi! Siete pronti ad allevarli tutti?







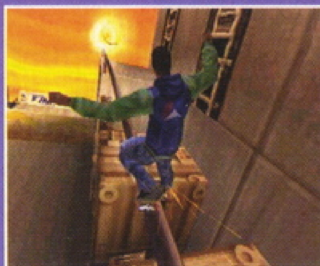
NEWS PSone

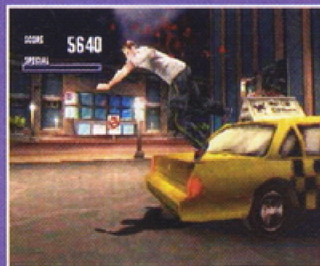
ARRIVA TONY HAWK PRO SKATER 4

FINALMENTE, ANCHE SU PSONE IL FALCO TORNERÀ A VOLARE!



Questo gioco dell'Activision rappresenta un'ulteriore evoluzione della serie di Tony Hawk, universalmente riconosciuta come la migliore nel suo genere.
Come era lecito aspettarsi la grafica, l'ampiezza dei livelli, il sonoro e le mosse da effettuare saranno migliori del precedente capitolo, così com'è stato rinnovato l'editor. È presente inoltre una modalità completamente nuova, che fa ripercorre al giocatore la carriera di uno skater dai suoi primi "passi" alle competizioni professionali.
Se aggiungiamo a quanto già detto anche la modalità multiplayer, i sottogiochi, le sfide speciali, i 13 personaggi da scegliere (ognuno esattamente corrispondente alla propria controparte reale: dall'aspetto ai movimenti) e la fisica di gioco migliorata, possiamo aspettarci sicuramente un altro capolavoro!
Preparatevi per il 2 novembre, quando uscirà in Europa...





IL GRANDE CALCIO DI FIFA 2003

PREPARATEVI A SCENDERE IN CAMPO...



Il 1 novembre è prevista l'uscita sul mercato europeo del nuovo capitolo di una delle più famose serie calcistiche, che riproduce un'esperienza di gioco autentica e fedele alle regole dello sport reale. Fifa 2003 dispone di un motore d'intelligenza artificiale rinnovato per l'occasione, che incentiva il gioco di squadra e l'elaborazione di una tattica prima d'ogni partita.
Come sempre sono presenti leghe, squadre e giocatori reali, per un totale di 16 leghe, 450 squadre e 10.000 calciatori. Anche le statistiche e gli stadi sono utilizzati sotto licenza, così come il commento durante e dopo le partite utilizza le voci di famosi telecronisti sportivi.





SHREK SI DÀ ALLA CACCIA AL TESORO

IN ARRIVO DA THQ UNA NUOVA AVVENTURA DEL SIMPATICO ORCO VERDE.



Tutto ha inizio nella palude di Shrek, dove egli progetta un picnic insieme alla principessa Fiona. L'occorrente per l'allegro spuntino è stato però disperso dai Tre Topolini Ciechi, e sarà compito dei giocatori ritrovare i vari oggetti tramite diversi mini-giochi. Questi includono varie attività, dalla pesca al passaggio su ponti di corda, per un gioco chiaramente destinato ai più giovani. L'uscita prevista in Europa è per il 2 novembre.









YU GI OH! È PRONTO A CONQUISTARE LA PSX!

UN GDR DELLA KONAMI BASATO SULLA FAMOSA SERIE GIAPPONESE.



Come per i titoli precedenti, anche l'uscita europea di questo gioco è prevista per il 2 novembre. Yu Gi Oh! Dark Dual Monsters è basato sulla serie creata dal mangaka Kazuki Takahashi e serializzato per la prima volta su Shonen Jump (la rivista settimanale più venduta in Giappone che racchiude diverse serie manga) dal 1996. Le avventure di Yugi (il protagonista della serie), impegnato in duelli in stile Magic o se volete Pokémon hanno dato origine ad una serie animata, ad un gioco di carte collezionabili e a numerosi prodotti di merchandise.
Naturalmente, dalla serie sono stati tratti anche dei videogiochi, e il titolo di cui parliamo riproduce accuratamente il gioco di carte di cui sopra. Su ogni carta collezionabile è raffigurata una creatura, di cui è riportato il nome, le abilità e la descrizione; ogni carta è accompagnata da una password, e completare la collezione non sarà impresa facile...





METAL SLUG X

IN ARRIVO IN EUROPA L'8 NOVEMBRE.

In questo gioco, dovrete sceglierete un soldato tra i quattro disponibili (ognuno dotato di personalità e caratteristiche specifiche) per combattere contro un malvagio esercito che vuole conquistare il mondo (tanto per cambiare...). Per impedirlo vi ritroverete a pilotare aeroplani, cavalcare cammelli, indossare suit robotiche e guidare carri armati; avrete inoltre a disposizione un vasto armamentario: mitragliatrici, fucili, lancia-fiamme e granate sono solo alcuni degli oggetti che vi permetteranno di proseguire nel gioco e liberare gli ostaggi.
Tutto questo in 6 livelli pieni di segreti nascosti e curati fin nei minimi dettagli, in cui potrete giocare anche in compagnia di un amico.
Inoltre, esclusivamente nella versione per PSone del titolo, saranno incluse le modalità Combat School e Special Secret Mission, oltre ad una galleria di immagini preparatorie del gioco!





UNA PANTERA MOLTO SPECIALE SI AGGIRERÀ SU PSONE

WANADOO PUBBLICHERÀ PRESTO UN GIOCO ISPIRATO ALLA CELEBRE PANTERA ROSA.



Sviluppato dagli Estranges Libellules (V Rally 5, Kirikou, ecc.), Pink Panther, un gioco dall'aspetto molto "cartoon" uscirà da noi il 13 novembre. Si tratta di un platform basato sul personaggio creato dall'animatore David De Patie e da Friz Freleng nel 1964, personaggio inizialmente utilizzato per i riconoscimenti del film di Blake Edwards, ma poi diventato così famoso da meritarsi una serie a cartoni animati dedicata. Il gioco si svolgerà nella casa che la Pantera Rosa ha ereditato dallo zio; gira infatti la voce che nell'abitazione sia nascosto un tesoro, e trovarlo sarà compito del giocatore. Nei 9 livelli che compongono il gioco la Pantera Rosa avrà spesso bisogno di nascondersi dal suo nemico "storico", l'ispettore Closeaut, e lo farà nei modi più diversi! A voi il gusto di scoprirli nel corso dell'avventura...

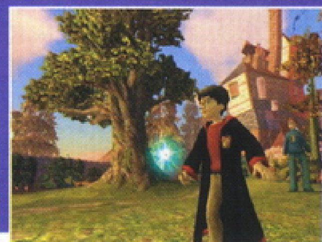




HARRY POTTER TORNA SU PSONE!

IMMANCABILMENTE, ECCO IL GIOCO ISPIRATO AL SECONDO FILM TRATTO DAI ROMANZI DI J. K. ROWLING...





In questo secondo gioco del mago più famoso del mondo, il giocatore dovrà mettersi alla prova in un misto tra azione e avventura, con lo scopo finale di conquistare la Coppa delle Case nel gioco del Quidditch. Come nel film, Harry potrà far uso di vari incantesimi per riuscire a sconfiggere i nemici, ma ogni magia dovrà essere eseguita in modo perfetto, altrimenti gli effetti di questa saranno imprevedibili e non sempre divertenti...
Nel titolo sono presenti anche dei mini-giochi, così come personaggi e momenti chiave della storia. Il 15 novembre (la data europea dell'uscita del gioco) i fan di Harry saranno sicuramente felici!

UN NUOVO GIOCO MUSICALE PER VOI!

SIETE PRONTI A SCENDERE IN PISTA?



Dancing Stage Party Edition della Konami, che rientra nel prolifero filone dei titoli musicali, uscirà da noi il 22 novembre, anche in un'edizione speciale con tappetino da ballo incluso! Lo scopo del gioco è semplicemente quello di premere i tasti del pad seguendo le frecce sullo schermo, ma immancabilmente vi ritroverete a ballare al ritmo della musica... Il gioco dispone di modalità particolari oltre all'immancabile sezione di allenamento, come quella in cui si dovranno perdere delle calorie! È supportato anche il gioco in due, con sessioni di ballo in cui i rivali dovranno raggiungere il punteggio più alto, per vincere la partita. I brani presenti sono 52 (affrontabili in tre diversi livelli di difficoltà), tra cui: "Can't get you out of my head" di Kylie Minogue, "Don't stop moving" di S. Club 7, "My favourite game" dei Cardigans e "You Got The Love" di Rufus e Chaka Khan.

BLACK & WHITE

ANCHE SU PSONE IL FAMOSO "SIMULATORE DI DIVINITÀ".



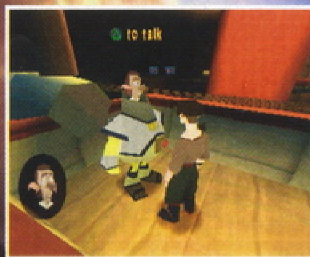
Bethesda Softworks prevede di pubblicare Black & White in Europa durante il terzo quarto del 2002. Questo famosissimo gioco, almeno per chi segue il mercato dei videogiochi per PC, si svolge nella terra di Eden, dove il giocatore potrà osservare la vita dei suoi abitanti ed interferire con essa: potrà piantare e sradicare alberi, aiutare le persone in difficoltà o provocare delle catastrofi. Ogni azione è però finalizzata ad uno scopo ben preciso: farsi riconoscere come divinità dalle differenti tribù, che alla fine innalzeranno monumenti in vostro onore. Per raggiungere questo scopo si potrà essere sia una divinità benevola sia una malvagia, a voi la scelta... Una caratteristica molto interessante è la possibilità di allevare delle creature, che diventeranno i vostri aiutanti; queste creature appartengono a diverse specie animali, tra cui una simpaticissima scimmia, e potranno essere personalizzate dal giocatore con dei tatuaggi!

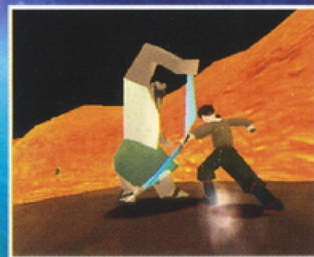
DISNEY CI RIPROVA!

BENVENUTI SULL'ISOLA... EHM... SUL PIANETA DEL TESORO!



Questo gioco della Disney Interactive uscirà verso la fine dell'anno, in contemporanea, o quasi, con la distribuzione nelle sale dell'ultimo lungometraggio animato di casa Disney: Il Pianeta del Tesoro. Il cartone trae spunto dal romanzo "L'Isola del Tesoro" di Robert Louis Stevenson, ma trasporta nello spazio le avventure di Jim Hawkins alla ricerca del tesoro del capitano Flint. Perciò il film narra la storia presente nel libro (rispettata abbastanza fedelmente) in un contesto del tutto originale e fantascientifico.
Nel gioco si dovrà guidare Jim, il protagonista dell'avventura, lungo I livelli di un platform 3D che, almeno nella versione per PSone, si baserà sugli ambienti del cartone senza aggiungerne di nuovi. Anche una delle attività preferite di Jim, il Solar Surfing (una via di messo tra il windsurf e lo skateboard), sarà presente in questo titolo. A proposito: correte a leggere la nostra anteprima!





CHI È IL PIÙ BELLO DELL'ORIENTAL REAME?

FINAL FANTASY È LA SERIE PIÙ AMATA DAI GIAPPONESI...







In una recente ricerca, Final Fantasy è risultata come la serie di videogiochi più influente in Giappone, seguita dalla saga di Dragon Quest della Enix.
Il marchio preferito della Square ha ottenuto tre volte i voti rispetto al secondo classificato. Tuttora, ricordiamo che nessun capitolo di Dragon Quest è mai uscito in Occidente, mentre Final Fantasy... beh, la storia la sapete meglio di noi... E se non lo sapete, correte a leggerla nel nostro speciale!

LE MUSICHE DI DRAGON QUEST, TUTTE SU UN CD!

UNA NUOVA RACCOLTA DI BRANI TRATTI DALLA FAMOSA SERIE DI VIDEOGIOCHI.



La Sony Music Entertainment pubblicherà in Giappone una nuova colonna Sonora chiamata Dragon Quest Complete CD Box. L'uscita è prevista per il 22 gennaio dell'anno prossimo, al prezzo di 12.000 yen.
La raccolta includerà 12 CD per un totale di 92 tracce tratte dall'intera serie di GDR. La musica sarà eseguita dall'Orchestra Filarmonica di Londra.

THE PRINCE OF TENNIS: SWEAT & TEARS

DA KONAMI, UN GIOCO BASATO SULLA FAMOSA SERIE GIAPPONESE.





Questo gioco di tennis, realizzato per un pubblico infantile, si basa sulla famosa serie animata (tratta a sua volta da un manga), e rappresenta il tipico esempio di una licenza sfruttata per vendere il prodotto, senza il minimo sforzo per creare un bel gioco.
Forse piacerà ai fan della serie...





NESSUNO CE LA FA CONTRO... GUNDAM!

DUE NUOVI TITOLI DI GUNDAM DALLA BANDAI.

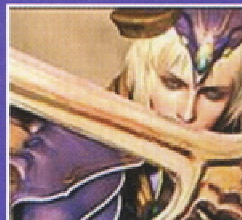


Previsti per il mese di ottobre in Giappone, i due giochi si svolgono in due universi alternativi della serie di Gundam. In questi picchiaduro 2D, il giocatore sarà impegnato in aspre battaglie con giganteschi robot come combattenti.
Oltre la modalità a due giocatori, sono presenti anche un Free Mode e un Survival Mode.



FINAL FANTASY TORNA ALLE ORIGINI

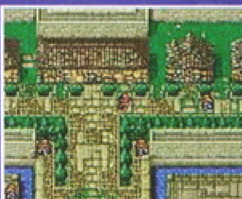
I PRIMI DUE EPISODI DELLA SAGA USCIRANNO IL 31 OTTOBRE IN GIAPPONE!





Questi remake (venduti separatamente) dei primi due episodi di Final Fantasy sono caratterizzati da una grafica migliorata e da nuove sequenze in FMV, oltre a una migliore qualità sonora e a un sistema di salvataggio più veloce.
La Square non ha ancora dichiarato se porterà o no i due giochi anche in America e in Europa, e speriamo che si abbiano al più presto altre notizie, soprattutto perché FF2 non è mai uscito sul mercato occidentale.
Intanto i videogiocatori giapponesi, fortunati come al solito, potranno acquistare anche una versione da collezione dei giochi, che includerà delle action figure dei personaggi e i CD di gioco illustrati dall'artista Yoshitaka Amano!





I TITOLI PIÙ VENDUTI IN GIAPPONE

MOLTI GIOCHI PER PSONE ENTRANO SPESSO IN QUESTE CLASSIFICHE...





Considerando la presenza ormai da molti anni della PSX in Giappone, è sorprendente quanti titoli ancora escano per questa console.
Alcuni di essi sono comparsi, ultimamente, addirittura nelle classifiche dei giochi più venduti, e tra questi dobbiamo ricordare Dragon Drive Tactics Break della Bandai, The Prince of Tennis, gli ultimi due giochi di Gundam, Wizardry Empire 2 e i remake di Final Fantasy 1 e 2.
Inoltre, in Giappone escono ancora giochi che probabilmente non arriveranno mai da noi, come Slotter Mania 6 della Dorart, un gioco di scacchi e due di Mah-Jong (un gioco originario della Cina ma molto popolare anche in Giappone).



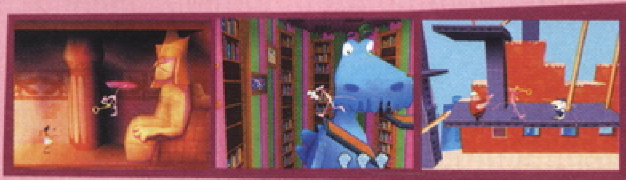




UN CONCENTRATO DI PANTERA



PARTECIPA ALLE TRAVOLGENTI AVVENTURE DELLA PANTERA PIU' FAMOSA DEL MONDO!



- Sei differenti universi da esplorare: dall'Egitto al castello di Dracula passando dall'Età della Pietra e dal Covo dei Gangsters.
- Feroci avversari da evitare o da sconfiggere!
- Avvincenti gare di nascondino per la Pantera più famosa.
- Pazze e rocambolesche gare di skateboard.

PlayStation

GAME BOY ADVANCE

PC



www.pinkpanther-game.com











wanadoo

www.wanadoo-edition.com



Quella di Final Fantasy è sicuramente una delle serie di GdR per console più conosciute e apprezzate nel mondo.
La PSone ha il privilegio di avere nel suo parco titoli alcuni tra i migliori episodi di questa saga, idolatrata ormai da milioni di persone. Troviamo dunque giusto, anzi doveroso, iniziare la nostra serie di speciali sui "classici" proprio con la cronistoria, piena di aneddoti e curiosità, della "creatura" di Hironobu Sakaguchi.

speciale

FINAL FANTASY
LA LEGGENDA RIVELATA

LE ORIGINI

Correva l'anno 1987. Hironobu Sakaguchi era un valente ma poco conosciuto game designer e sviluppatore per la Square Co.LTD. , una piccola software house giapponese.
I titoli che aveva sviluppato fino allora col suo staff avevano avuto un discreto successo, ma non abbastanza per un mercato come quello del Famicom (il NES otto bit), allora saldamente in mano a compagnie all'epoca considerevolmente più grandi, come la Konami o la stessa Nintendo. La società rischiava il fallimento al primo passo falso, e i fondi bastavano appena per pubblicare un solo, particolare titolo, col quale giocarsi il diritto a restare sulla scena ludica.
Fu allora che Sakaguchi mostrò tutta la sua creatività, la sua lungimiranza e quella attitudine a migliorare le idee altrui che è tipica del popolo giapponese. Decise infatti di sviluppare un'avventura fantasy simile all'acclamatissimo Dragon Quest della Enix, intitolandolo Final Fantasy, ben conscio del fatto che quello potesse essere l'ultimo suo sforzo creativo in ambito videoludico (non a caso il titolo significa in inglese "fantasia finale"). Ma, come sappiamo, quel primo, leggendario capitolo della serie non segnò certo la fine del suo sogno. Final Fantasy è divenuta una delle serie più acclamate e amate del mondo, e i possessori della PSone possono godersi tre dei suoi migliori capitoli, oltre a numerose riedizioni potenziate dei vecchi classici degli anni degli 8 e 16 bit.



LA FORTUNA DEGLI INIZI

Ciò che fece la fortuna del primo Final Fantasy (apparso su NES nel 1987), anche sul territorio americano, fu sicuramente la trama, parecchio complessa se raffrontata a quella del "concorrente" Dragon Quest.
I quattro eroi protagonisti, infatti, durante il corso dell'avventura compiono addirittura dei viaggi nello spazio-tempo pur di impedire ai Four Fiends, un gruppo di malvagi demoni elementali, di liberare il tremendo potere di Chaos, il demone supremo. Il fatto di poter scegliere i quattro avventurieri in base alla classe di appartenenza sicuramente aumentava la varietà e la longevità del titolo, ma impedì di caratterizzare a dovere i personaggi. Pur notevole nel suo genere, il primo FF mancava infatti di alcuni dei tratti caratteristici della serie che tutti conosciamo, come lo sviluppo psicologico dei protagonisti, ma già offriva segreti e simpatici extra come un boss (il temibile WarMech) e un puzzle game nascosto. Nel complesso, questo è il titolo a cui si deve in buona parte la nascita dei GdR su console come li conosciamo. Per chi fosse interessato a rigiocarlo, sappiate che ben presto ne avremo una riedizione potenziata su PSone.

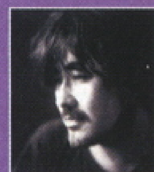




A partire dal secondo capitolo, risalente al 1988 (sempre su NES), alcune delle caratteristiche specifiche della serie iniziano a farsi più visibili. La personalità dei protagonisti Maria, Guy, Leonhart e Frionel sono ben definite e aggiungono profondità alla storia, che si dipana tra mille colpi di scena, mentre il giocatore deve guidare, attraverso il suo gruppo di eroi, il movimento di resistenza all'imperatore Baramekia, promosso dalla crudele regina Hilda. Per la prima volta appare Cid, personaggio storico della serie, che anche in FF II ha a che fare con navi volanti e macchine in generale. Questo capitolo non uscì mai in Occidente, a causa di alcuni problemi tra Square e Nintendo, gli stessi che in seguito avrebbero impedito anche a FF III di giungere negli USA, ma presto ne avremo una versione PSone da riscoprire.
Il terzo capitolo di FF (1990, NES) torna all'idea degli "eroi anonimi", ma questa volta le classi tra cui scegliere sono ben 20. La storia narra di come quattro ragazzi del villaggio di Uru entrano in contatto col leggendario Cristallo del Vento, che li investe dei poteri di Cavalieri della Luce e li esorta a combattere per riportare l'equilibrio tra bene e male. Per quanto poco originale, l'impianto narrativo comincia a mostrare i cliché che saranno presenti in tutti i capitoli successivi. Tra gli ultimi giochi pubblicati su NES, si distinse all'epoca per l'ottimo comparto tecnico. È un vero peccato che questo capitolo, così come quello precedente, non abbia ottenuto l'approvazione Nintendo per il lancio sul mercato occidentale. Ma possiamo sicuramente sperare in una prossima riedizione sulla nostra PlayStation.



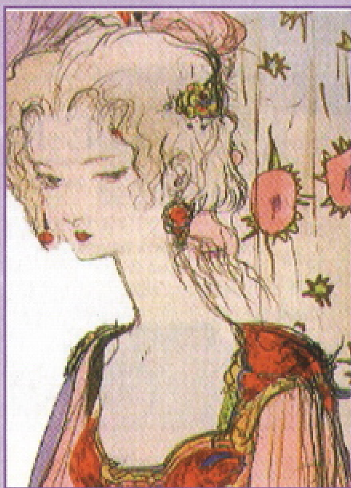
L'ARTE DI AMANO



Yoshitaka Amano ha creato il design dei personaggi di quasi tutti i capitoli di Final Fantasy. Il suo particolare tocco artistico si nota in maniera particolare in titoli come FF VI e FF IX. Artista poliedrico, ha lavorato per il mondo dei videogiochi e per l'animazione, ma è anche un pittore affermato, con all'attivo diverse mostre. Il suo stile particolare raffigura soggetti efebici vestiti riccamente, immersi in mondi surreali dove il nero e i colori spenti fanno da padrone. Un grande artista, dunque, a cui dobbiamo molti dei personaggi che ci hanno fatto sognare.





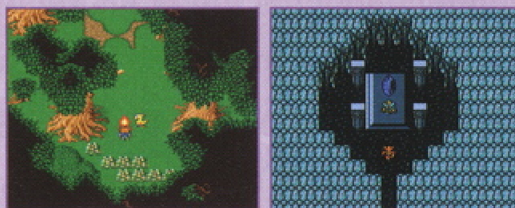


LUNGOMETRAGGI ANIMATI



In Final Fantasy la narrazione è il nucleo centrale del gioco. Non stupisce quindi come la popolarità del marchio abbia spinto la Square a tentare la strada dell'animazione, con due OAV (original anime video) realizzati con discreta cura nel classico stile dei cartoni animati giapponesi. L'anime narra le vicende dei pronipoti dei protagonisti di Final Fantasy V, Linaly, Prettz e Mid, impegnati a salvare ancora una volta il mondo mediante il recupero di quattro cristalli elementari, contro il tentativo di appropriarsene del crudele Ra Devil.





I CAPITOLI PER SUPER NES

Col quarto episodio(1991, Final Fantasy II in America), la piattaforma di sviluppo diventa il Super NES a 16 bit. Questo titolo è disponibile, insieme al quinto, anche su PSone, nella confezione speciale denominata Final Fantasy Anthology, che vi presentiamo in questo numero della rivista. All'inizio del gioco il protagonista, Cecil, è un cavaliere oscuro fedele all'impero, ed è incaricato di ritrovare i quattro magici cristalli che permetteranno all'Imperatore di divenire invincibile. Inutile dire che, vinto dai rimorsi di coscienza, Cecil cambierà bandiera e lotterà contro la tirannia. Alcuni dei personaggi di questo gioco vengono ricordati tra i più carismatici della serie, compresi i Four Fiends, demoni dai nomi di dantesca memoria. Questo è anche il primo titolo a vantare il sistema Active Time Battle, che obbliga i giocatori a scelte rapide nel corso degli scontri, visto che gli stessi non avvengono più a turni alternati. In FF V(1992, SNES) facciamo la conoscenza di un gruppo quanto mai eterogeneo di avventurieri: la principessa Reina, l'avventuriero Butz, il vecchio guerriero Galuf e la piratessa Faris uniscono le proprie forze per far luce sugli stravolgimenti climatici che stanno sconvolgendo l'assetto del loro pianeta. Cadute di meteoriti e terremoti sono all'ordine del giorno e preannunciano disastri senza precedenti. A tirare le fila di tutto, naturalmente, è il solito cattivo, che stavolta però è un albero incantato, il leggendario Ex Death. Caratteristico, senza dubbio, ma non incisivo quanto il suo braccio destro, il carismatico Gilgamesh.
Mai uscito in Occidente fino alla sua versione per PSone. Non fatevelo sfuggire.
E finalmente arriviamo a FF VI (1994, SNES) uno dei capitoli più amati dagli intenditori. Fu un successo per via di molteplici fattori: la straordinaria quantità di personaggi con cui formare il party, ben 14, tutti caratterizzati in modo unico e completo; la più grande libertà di movimento mai vista in un gioco di questa serie; la trama, piena di colpi di scena e tematiche adulte. I protagonisti sono quasi schiacciati da rimorsi, sensi di responsabilità e crisi esistenziali, che spingeranno uno di loro addirittura al suicidio. La storia parte da un presupposto affascinante: sono passati 1000 anni dalla devastante guerra dei Magi, durante la quale scomparvero gli Esper e con loro, la magia. Ma proprio ora che il genere umano ha ritrovato una pace effimera, in un mondo che sta sviluppando una rudimentale tecnologia basata sulle macchine a vapore, il ritrovamento degli Esper porta con sé un presagio di sventura: può l'uomo governare un potere che non conosce? Assillati da questo dubbio, Terra, una ragazza priva di memoria ed Esper per metà, e Locke, un avventuriero dal triste passato, vivranno una pericolosa ed epica avventura, accompagnati di volta in volta da personaggi accomunati dal desiderio di vivere in un mondo migliore, insieme ai propri cari.
FF VI è disponibile per PSone anche in versione europea, in una confezione a prezzo speciale contenente in più un demo di FF X per PS2.





FINAL FANTASY VII

Nel '96 Square decide di realizzare un nuovo episodio della sua serie più popolare, sfruttando come supporto il N64 e il lettore di dischi ottici che la Nintendo sta approntando per la sua console. Il continuo rinvio dell'uscita di questa periferica, tuttavia, spinge la Square a dirottare la serie su PS X.
Quando il gioco finalmente esce, nel gennaio del '97, vende tre milioni di copie in sole 48 ore e nel solo Giappone, raggiungendo quasi quota 7 milioni sommando le vendite totali in tutto il mondo. Un vero e proprio fenomeno di massa che avvicina a questo tipo di giochi una quantità spaventosa di nuovi utenti e decreta il successo definitivo della serie. Anche in questo caso, la vicenda che fa da sfondo al gioco è intricata e avvincente: la megacorporazione ShinRa sta estraendo la forza vitale del pianeta su cui il gioco è ambientato tramite giganteschi reattori, senza rendersi conto della pericolosità della cosa. Un gruppo di eco-terroristi, gli Avalanche, tentano in ogni modo di sabotare i loro piani. A loro si uniscono Cloud, ex soldato scelto della ShinRa, Tifa, sua compagna d'infanzia e Aeris, dolce fioraia dagli strani poteri. I veri problemi per i nostri eroi arrivano quando il misterioso Sephiroth cospira per far precipitare un gigantesco meteorite sul pianeta, e le Weapons, creature magiche sorte in difesa del pianeta, sbarrano la strada ai nostri eroi.



I personaggi di FF VII sono tutti dotati di grande personalità ed è impossibile non affezionarsi anche ai cattivi: Sephiroth innanzitutto, ma anche l'ambizioso Rufus Shinra e gli sgangherati ed esilaranti Turks. Alcuni punti della vicenda hanno a tal punto entusiasmato il pubblico da contribuire a creare vere e proprie leggende metropolitane e la morte di Aeris resta uno degli episodi più toccanti dell'intera serie. Dislocato su tre dischi pieni zeppi di avventura,combattimenti e spettacolari filmati,





FF VII rimarrà per sempre negli annali della storia dei videogiochi, ed è un acquisto imperdibile per qualsiasi nuovo possessore di PSone.

Gli eroi di FF VII



BARRET WALLACE

Capo della banda terroristica Avalanche, che lotta contro la ShinRA per impedire lo sfruttamento dell'energia del pianeta. Ha un mitragliatore impiantato in un braccio ed è un vero duro, il cui punto debole è nella figlia adottiva Marlene.



CLOUD STRIFE

Cloud è un ex-soldato della ShinRA, appartenente alla sezione d'élite SOLDIER. Travagliato da un'amnesia, si troverà a scoprire molti segreti sul suo passato nel corso del gioco.



AERIS GAINSBOROUGH

Aeris incontra Cloud per caso dopo l'attentato a un reattore Mako da parte di Cloud, insieme alla banda di Barret. In apparenza una semplice ragazza che vive vendendo fiori, Aeris è ricercata dalla ShinRA e dai Turks per i suoi poteri.



TIFA LOCKHART

Amica d'infanzia di Cloud e ora membro del gruppo terroristico Avalanche, Tifa è preoccupata per la perdita di memoria di Cloud e resterà vicina al suo amico (e amore) fino alla fine.



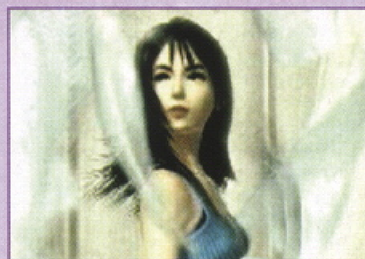
SEPHIROTH

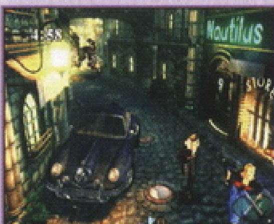
Il cattivo per eccellenza, forse il personaggio più popolare in assoluto dell'intera serie. Forte, misterioso e affascinante, è legato a Cloud e all'entità Jenova in modo misterioso.

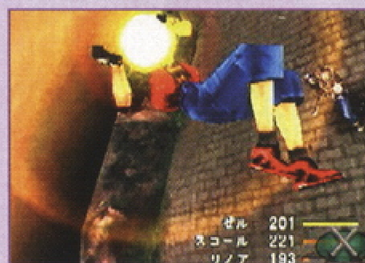
FINAL FANTASY VIII

Con FF VIII (1999, PSX), Square decide di fare un ulteriore passo avanti, impostando tutto il gioco sul "realismo" e l'approccio cinematografico. Finalmente tutti i personaggi del gruppo sono resi in modo realistico e sono tutti presenti sullo schermo nelle varie locazioni di gioco. Anche il mondo in cui vivono è realistico e vanta una tecnologia quasi attuale, anche se è popolato di mostri e creature magiche. Altro particolare interessante, il denaro viene guadagnato come stipendio elargito periodicamente, e non dipende più dall'eliminazione dei mostri. La trama del gioco, nonostante alcune imperdonabili leggerezze nella parte finale, è epica e spesso commovente, e certi personaggi hanno un background irresistibile. Il Balamb Garden è un'accademia militare che impiega i suoi cadetti per sedare i conflitti ai confini delle varie nazioni, nel tentativo di preservare la pace globale. Appena entrati nel corpo d'elite del Garden, (SeeD) il taciturno Squall e il gioviale Zell conoscono l'affascinante Rinoa, e intraprendono insieme a lei un'estenuante serie di battaglie in difesa del Garden e contro la nazione di Galbadia, intenzionata a sconfinare, forte dei poteri della bellissima strega Edea. Come da tradizione, Edea è naturalmente controllata dall'alto dalle streghe del passato e del futuro, Adele e Ultimecia. Il gioco si propone come un'avventura orientata verso i più alti livelli di cinematograficità. Tutte le scene in CG sono assolutamente strepitose ed emozionanti. Il gioco ha dalla sua un carico di emozioni davvero indimenticabili, ma per contro c'è da notare come sia il più lineare dei Final Fantasy. Ma è pur sempre un capolavoro imperdibile, che è stato anche interamente tradotto in italiano: non avete scuse per farvelo sfuggire!









Gli eroi di FF VIII



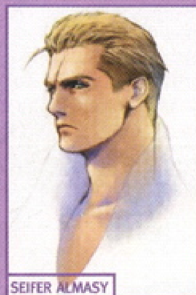
LAGUNA LOIRE

È il protagonista dei sogni-allucinazioni di Squall. Soldato di Galbadia, il suo sogno è fare il giornalista. È coraggioso quanto timido e altruista. E nasconde un grande segreto.



RINOA HEARTILLY

Strega a sua insaputa, col suo fascino e il suo coraggio riuscirà a far breccia nell'impenetrabile cuore di Squall.



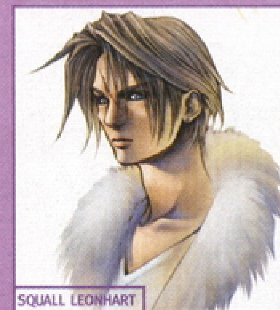
SEIFER ALMASY

Anch'egli valente cadetto, è il rivale giurato di Squall ed è insofferente alle regole. Pur di inseguire il suo "sogno romantico" non esita a diventare il "Cavaliere della Strega".



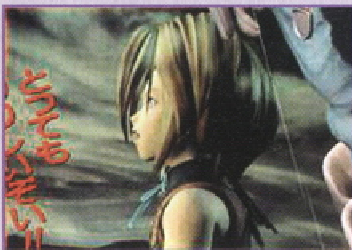
ZELL DINCHT

Cadetto dell'elite SeeD, Zell ha un carattere fin troppo esuberante e deciso, e spesso finisce per dire parole di cui si pente in seguito. Suo nonno era un valente guerriero, e lui vorrebbe a tutti i costi seguire i suoi passi.



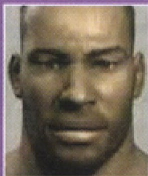
SQUALL LEONHART

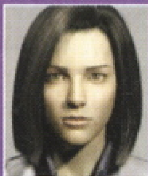
Diciassettenne cadetto dei SeeD, per la sua scontrosità risulta spesso antipatico, ma imparerà poco a poco ad aprire il suo cuore agli altri.



FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

Final Fantasy: The Spirits Within è un lungometraggio completamente realizzato in Computer Grafica e vanta un'ambientazione del tutto fantascientifica, che non ha praticamente niente di tipicamente "fantasy". Sono presenti, comunque, tutte le tematiche chiave della serie, tra cui l'ecologia, la donna in grado di salvare il mondo, l'amore e il sacrificio. Niente Chocobo, spiacenti, ma la figura di Cid (nella persona del Prof. Sid, appunto) era immancabile. Il film ha avuto un buon riscontro di pubblico in Italia, ma lo stesso non si può dire per il resto del mondo. E così, nonostante l'impegno profuso nell'ineccepibile realizzazione tecnica, gli studi di Square Honolulu hanno dovuto chiudere i battenti, come triste epilogo di una buona idea.




FINAL FANTASY IX

Final Fantasy IX (2001, PSX) è l'ultimo capitolo della serie ideato per PSone. Dopo il fantascientifico ottavo episodio, la Square fa marcia indietro e recupera tutti gli elementi più classici della serie, dall'ambientazione al sistema di classi per i personaggi, riproponendo e migliorando gli elementi che avevano decretato il successo dei primi 6 episodi. I personaggi sono buffi, ma realizzati in modo impeccabile, come tutto il comparto grafico e sonoro. La storia è particolarmente complessa, in quanto le azioni di Gidan, Garnet e gli altri protagonisti sono dettate dalle varie situazioni che si vengono a creare in un mondo che sta vivendo un ritrovato quanto pericoloso interesse per la magia. I nostri eroi si ritroveranno a fronteggiare di volta in volta leggendari mostri, eserciti di paesi ostili e legioni di maghi neri, fino allo scontro finale con Kuja e Garland, ricco di rivelazioni eclatanti. Particolare rilevante della versione italiana è l'inedito registro linguistico con cui parlano alcuni personaggi, che si esprimono così in dialetto romano o siciliano, ad esempio.



FF IX è sicuramente un'ottima conclusione della serie su PSX, un titolo che non dovrebbe mancare a nessun appassionato.



Gli eroi di FF IX


GARNET TIL ALEXANDROS XVII

Principessa del regno di Alexandria, è viziata e capricciosa, ma nel corso del gioco maturerà una personalità splendida, degna di una vera regina.


VIVI ORUNITIA

È un piccolo mago nero, dal triste passato e dal futuro incerto. Timido e insicuro, imparerà pian piano ad affrontare tutti gli ostacoli che gli si pareranno davanti.


ADALBERT STEINER

Un vero cavaliere senza macchia e senza paura, votato alla difesa di Garnet. Ingenuo e tutto d'un pezzo, dovrà trovare un equilibrio fra libertà e dovere.

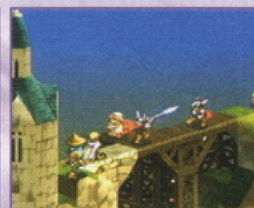

GIDAN TRIBAL

Fa parte della banda dei Tantarus, ladri di professione camuffati da attori. Rapisce Garnet per lavoro, ma finirà per innamorarsene. È un protagonista atipico per la serie: allegro, donnaiolo e... con la coda!

MONDI PARALLELI

Come ogni universo che si rispetti, anche Final Fantasy vanta un discreto numero di... satelliti famosi. Chi di voi non ha sentito parlare di almeno uno di questi titoli o non ha già avuto modo di raccogliere le originalissime sfide che ci propongono?

FINAL FANTASY TACTICS

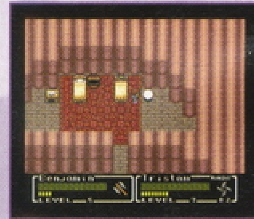



Difficile stabilire un confine tra bene e male, in questo gioco dallo spirito ambiguo e affascinante. La chiesa, ormai corrotta fin nel suo cuore, comanda i fili di una guerra fratricida, per mano del malvagio Lucavi. Neanche la principessa Ovelia, ormai semplice strumento nelle mani delle opposte fazioni, è in grado di porvi rimedio. Nei panni del nobile idealista Ramza Beoulve, vi ritroverete a combattere contro il vostro amico più caro, Delita, che ha sposato la causa popolare proprio nel bel mezzo della guerra. I vostri stessi fratelli, Alma, Dycedarg e Zalbag saranno divisi chi al vostro fianco e chi contro di voi, mentre la lotta per il predominio infuria sotto l'attizzatoio del clero e si espande via via in un crescendo sempre più caotico; tanto da non poter mai realmente parlare di "vincitori" e "vinti", neanche alla fine. Oltre ad una trama di indubbio spessore e un'animazione deliziosa, questo gioco nasconde alcune sorprese che faranno la gioia degli appassionati: nel capitolo quarto (non vi diciamo come...pensate solo a completare tutte le missioni!) avrete la possibilità di accogliere tra i vostri combattenti nientemeno che Cloud! Dal punto di vista della giocabilità, Final Fantasy Tactics riprende il meglio di tutte le battaglie della serie classica e le trasporta su un unico piano isometrico, arricchito di vari livelli rialzati e ostacoli strategici; il tutto insaporito dalla suddetta, gustosa trama. Il risultato è un ibrido molto originale tra gioco di strategia e rpg dal sapore tradizionale. Il sistema con cui vengono assegnate le varie missioni ai protagonisti ricorda molto quello utilizzato in Final Fantasy V.

FINAL FANTASY MYSTIC QUEST

Decisamente meno coinvolgente del Tactics, questo "fratellino minore" della serie classica merita comunque di essere menzionato, se non altro per le buone intenzioni. Protagonista dell'avventura è Benjamin, un audace ragazzino, sfortunatamente costretto da un difetto genetico a comunicare solo a gesti. Tra i suoi compagni, la selvaggia Kaeli, con le sue temibili asce e un Ninja sempre a caccia di tesori di nome Tristam. Alla compagnia si aggiungono anche Foebe e Reuben. Tutti uniti contro un unico nemico comune, il malvagio sovrano Doom King. Per sconfiggerlo, gli eroi dovranno recuperare tutti i magici cristalli elementali e le Sacre Corone e riuscire a raggiungere la Torre Maestra. La trama non offre molto di più e lo stesso si può dire della varietà di armi e incantesimi... abbastanza demotivante per



un vero appassionato di GdR. I fan più accaniti potrebbero ragionevolmente malignare riguardo la sua appartenenza alla gloriosa famiglia dei Final Fantasy che ben conosciamo, tuttavia... questo "figlioletto povero" riesce lo stesso a farsi voler bene, grazie a qualche trovata interessante e una colonna sonora abbastanza piacevole.

DÉJÀ VU

Final Fantasy deve la sua grande fama non soltanto all'originalità assoluta con la quale ogni episodio della serie viene fatto vivere (dalla storia alle ambientazioni e ai personaggi, sempre nuovi e mai legati in alcun modo ai precedenti), ma anche ad una serie di motivi ricorrenti, capaci di conferire all'insieme quello stile inconfondibile che tutti ben conosciamo. Sono proprio questi temi così familiari a farci sentire ogni volta a casa, sia che ci troviamo a bordo di una fantastica areonave o sulle tracce di misteriosi spiriti antichi.

IL MAIN THEME

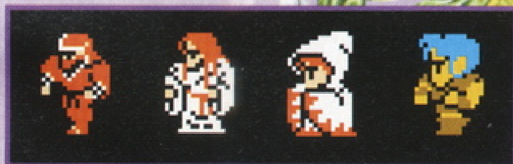
Il Main Theme di Final Fantasy è forse l'elemento più antico e imperituro della serie, dato che esiste fin dal primo episodio. Nei primi quattro, caratterizzava in particolare il momento in cui gli eroi attraversavano un fiume, verso la fine del gioco (da qui l'appellativo "Bridge Crossing Theme"); le note che ci accompagnano ancora, a volte per brevi minuti, a volte sospese fino all'emozionante "crescendo", sono rimaste esattamente le stesse e sono ormai un caposaldo di questo gioco che non finisce mai di regalare sogni...

IL LOGO

A partire dal IV episodio, l'idea di personalizzare ogni nuova uscita con un logo che riassumesse in sé il tema portante della storia è divenuta un'abitudine: Final Fantasy IV sfoggia il dragone Kain e troviamo un dragone anche nel V; Il VI mostra l'armatura Magitek, il VII la famigerata meteora, l'VIII preferisce il romantico abbraccio di Squall e Rinoa e il IX ha optato per il cristallo. Da qualche tempo, poi, anche i primi tre episodi possono vantare un logo tutto nuovo!

EROI...DI CLASSE!

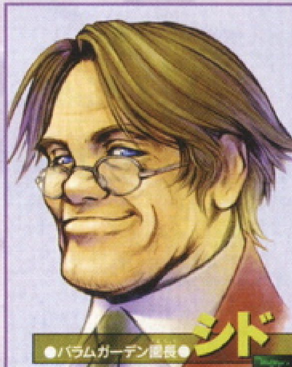
Un'altra costante di Final Fantasy è sempre stata quella di creare personaggi perfettamente riconducibili alle classi dei tradizionali GdR. Ne abbiamo davvero per tutti i gusti: guerrieri, paladini, maghi oscuri, bianchi e perfino da combattimento, potenti evocatori, chierici dagli straordinari poteri curativi (ruolo quasi esclusivo delle eroine al





femminile!), ladri che se ne vanno in giro a strappare oggetti al nemico (Tifa e Locke ne sono due illustri esempi!), ninja e monaci capaci di combattere grazie alla forza interiore... naturalmente (il bello è proprio questo!) nessuno dei nostri eroi può dirsi realmente "ingabbiato" in una categoria fissa, ma ne conserva di sicuro gli elementi prevalenti.





CID



Ogni Final Fantasy che si rispetti ha il suo Cid! Definito da Sakaguchi "Lo Yoda di Final Fantasy", Cid è, di solito, il personaggio più anziano e saggio del gruppo, nonché il più scorbutico. In ogni caso, è sempre un esperto di meccanica.
A passarsi lo scettro, finora, sono stati ben otto personaggi della serie ufficiale (dall'episodio II al IX), senza contare il famoso Final Fantasy Tactics, ma solo nel IV e nel VII si trattava di personaggi giocanti. Tra i Cid più famosi citiamo il sovrano illuminato dell'episodio IX, il burbero compagno d'avventure di Cloud e compagnia e lo sfuggente rettore di Balamb Garden, sempre pronto a intervenire al momento giusto in aiuto del nostro Squall.





COSPLAY

Final Fantasy è anche uno dei soggetti preferiti del videogame cosplay, ovvero della "moda" tipicamente giapponese di realizzare costumi dei personaggi più famosi dei videogiochi e indossarli. I cosplayer nipponici sono pronti a tutto e non si scoraggiano neanche davanti all'abito più difficile da realizzare o alla pettinatura più estrema. Ma gli italiani non sono da meno... vedere per credere!







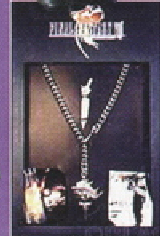
MERCHANDISE

In quanto fenomeno di costume, anche per Final Fantasy è stato un passaggio obbligato quello del merchandising, ovvero lo sfruttamento commerciale del nome e dei personaggi per realizzare gadget, poster, magliette e giocattoli di ogni tipo. Sicuramente i gadget più amati sono le action figures, cioè riproduzioni di ogni grandezza e materiale dei protagonisti dei vari episodi. Portachiavi, vestiti, gioielli e teneri peluche sono del resto diffusissimi e accompagnano sistematicamente l'uscita di ogni nuovo capitolo. Guardate un po' qua!



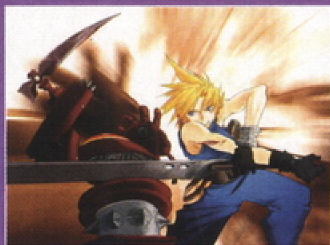








FAN... E ARTISTI!



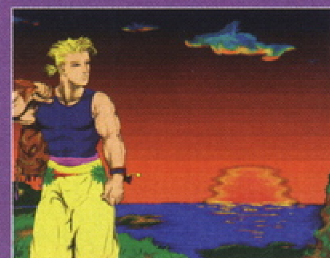






Final Fantasy ha certamente stimolato l'estro creativo di molti suoi fan, che hanno realizzato piccoli capolavori rappresentando su carta le avventure di Squall, Gidan, Aeris, Cloud e compagnia. Nella Rete circolano innumerevoli interpretazioni e rivisitazioni a fumetti della trama dei vari capitoli, realizzate da appassionati che hanno deciso così di rendere omaggio al lavoro della Square. Alcune illustrazioni sono veramente notevoli, come potete vedere in queste immagini.







UN CHOCOBO È PER SEMPRE...

Cosa sarebbe Final Fantasy senza Chocobo? Mitici struzzi-pulcini dal tipico colore giallo (ma può variare, a seconda dei differenti poteri), questi pennuti sono le cavalcature preferite dei nostri protagonisti, a partire dal IV episodio, dove a fare la sua apparizione è addirittura un grosso Chocobo "porta-tutto"! La loro incredibile utilità non finisce certo qui: ognuno di questi pennuti giganti è in grado di fiutare tesori meglio di un cane da tartufi e ve lo segnalerà col suo tipico "K-KWEEEEH!"





PICCOLI, GRANDI MOGURI!

I Moguri (Moogle nella versione inglese) somigliano a teneri gattini dagli occhi a fessura e sono dotati di due piccole ali da pipistrello rosse e una sola antenna gialla. Queste adorabili bestiole amano annunciarsi al suono del caratteristico "Kupò!" o "Kupopò!" e sono un altro dei leit motiv della serie. Se ne trovano a partire dal terzo episodio e sono da allora i nostri più adorabili alleati!

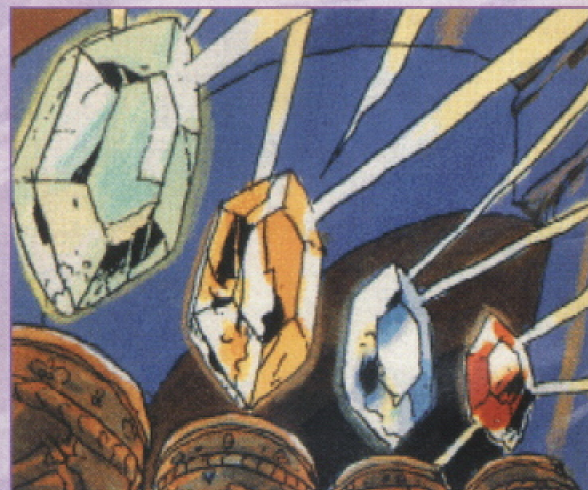
Curiosità: i nomi dei due Moguri Biggs e Wedge ("Vicks e Wedge", in alcune traduzioni), simpatici protagonisti dell'episodio VI e che rincontriamo anche nell'VIII, vengono da quelli di due piloti ribelli amici di Luke Skywalker in Guerre Stellari! Eh, sì... ci sono fan di Star Wars anche nel team di FF, che credevate?

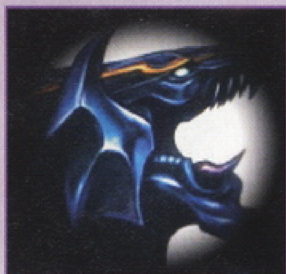




I QUATTRO ELEMENTI

Il grande potere racchiuso nei quattro elementi (acqua, aria, terra, fuoco) è tra le simbologie più antiche della storia e anche tra i temi più ricorrenti dei primi cinque episodi di Final Fantasy. La sua presenza ricorre nuovamente in Mystic Quest e si fa sentire anche attraverso il magico cristallo del IX.






MAGIA!

Holi, Meteora e Ultima sono gli incantesimi finali più potenti della magia bianca e di quella nera, presenti a partire dal III episodio e naturalmente in Tactics e Mystic Quest. Sono talmente importanti da richiedere un'intera, complicata sottotrama nell'episodio V allo scopo di poter essere acquisiti, e da costituire il centro focale della storia nel VII. Non dimentichiamo poi le mitiche Summon! Dai tempi di FF III assistono il giocatore in modo egregio! La parte animata che riguarda le evocazioni è sempre stata un punto d'onore per i maghi della Square, e continua a esserlo tuttora. Molte di queste potenti creature provengono dall'antica mitologia; naturalmente, non mancano i favoriti, spesso ricorrenti, ognuno associato ad una sfera elementale o un diverso potere: Leviathan (Acqua), Ramuh (Fulmine), Ifrit (Fuoco), Shiva (Ghiaccio), Titan (Terra), Odino (Morte istantanea) e Bahamut (Mega esplosione). Li potete vedere in queste immagini, nelle loro differenti incarnazioni.



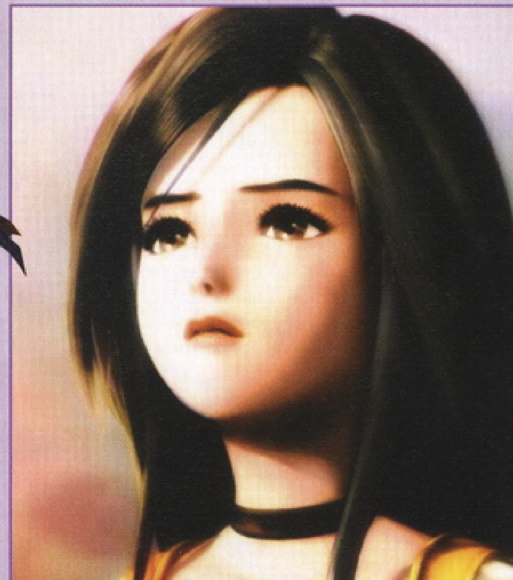

EXCALIBUR E MASAMUNE

Di questi nomi si fregiano da sempre le due spade più potenti di ogni episodio, in omaggio a due leggendari personaggi: Re Artù e Masamune, il fabbro giapponese famoso per le sue armi dalla forza magica. Riuscire a ottenerle è sempre un'enorme faticaccia... ma vale la pena di averle, per le loro straordinarie prestazioni!

LA SALVEZZA È DONNA...

Il ruolo femminile, fin dai primordi, è stato comunemente associato alla guarigione, alla salvezza e alla purezza. Final Fantasy non fa eccezione, presentandoci una serie di eroine dal fascino indiscusso, cui di solito sono delegate le magie curative. Ma cos'altro hanno in comune la giovane Terra, la dolce Aeris e la coraggiosa Rinoa, solo per citare le più famose? Semplice! La chiave per



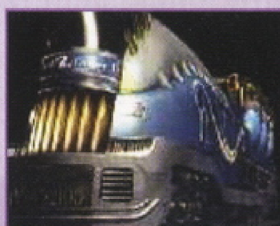


riscattare il mondo dal male e il potere, nonché il compito finale, di ristabilire l'equilibrio perduto! Responsabilità non da poco...forse è per questo che nell'episodio IX assistiamo addirittura alla prima "cooperazione" nell'uso di questo enorme potere, tra la principessa e la sua tenera controparte infantile. Sul significato simbolico di questa scelta al femminile si potrebbero riempire libri, ma il concetto fondamentale è che la protagonista è l'indiscussa custode del potere finale e della purezza rigenerante.

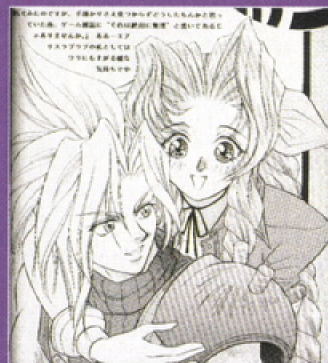


GRANDI MEZZI PER GRANDI EROI

Molti dei mezzi di trasporto apparsi nei vari episodi di FF sono tra gli elementi ricorrenti più facilmente riconoscibili della serie. Il treno è stato tra i favoriti dell'episodio VII, dove si rivela un ottimo mezzo per raggiungere i reattori (ad esempio il primo, pericoloso Mako-reattore numero 5) o per sfuggire velocemente dalle grinfie dei vostri aspiranti rapitori (subito dopo il salvataggio di Tifa); vi sono lunghi filmati dedicati alle corse contro il tempo di questo gigante "sfasciatutto" e nell'avventura è compresa perfino una visita a un Cimitero dei Treni. Nell'episodio VI i nostri eroi avranno un bel po' di problemi a causa di un Treno Merci Fantasma, pieno zeppo di spettrali ospiti, nonché di un boss niente male di nome Ziegfried! Per quanto un po' antiquato, non manca di fare le sue provvidenziali apparizioni nemmeno nell'VIII, se ricordate il passaggio a Timber. Naturalmente, esiste anche qui una serie di stazioni dove è possibile



LEGGENDE METROPOLITANE



Final Fantasy VII, più di ogni altro capitolo della serie, è riuscito a dare vita a un folto numero di leggende metropolitane riguardanti i "segreti più segreti" di questo titolo. Secondo queste voci, sconfiggere le Weapon, recuperare la materia "Knights of the Round" e allevare un chocobo dorato sono solo i primi passi per accedere ad altri segreti. Ma le due leggende più conosciute sono senza dubbio quelle riguardanti la possibilità di reclutare un clone di Sephiroth nel party e quella di riportare in vita la dolce Aeris. Purtroppo, queste voci sono rimaste tali. Ma, nonostante tutto, c'è ancora chi afferma che abbiano un fondo di verità. Curiosamente, qualcosa di strano c'è. Tramite dei codici per Action Replay e Game Shark, è effettivamente possibile modificare alcuni parametri del gioco così da poter virtualmente "resuscitare" Aeris e il clone dell'uomo dalla cappa oscura, e immetterli così nel party. E che senso ha trovare l'ultima Limit Break di Aeris quando ancora non può utilizzarla? E ancora: a che serve tutta quella serie di misteriosi oggetti apparentemente inutilizzabili, come i fazzoletti e i soldatini in scala 1/13? Non saranno mica da dare a qualcuno in cambio di qualcosa? Per non parlare poi della copia perfetta della spada di Sephiroth che potete recuperare al Golden Saucer, senza che nessuno possa equipaggiarla! Secondo alcuni presunti ex-programmatori Square, il gioco doveva in origine contenere tutta una serie di aggiunte, tra cui i due tormentoni riguardanti Aeris e Sephiroth, ma per mancanza di tempo sono stati accantonati, nonostante parte degli elementi necessari alla loro risoluzione fossero già stati inseriti. Neanche di questa voce si hanno conferme ufficiali, ma è una teoria comunque interessante e potenzialmente credibile. Fatto sta, che Aeris riposa ancora nelle acque dello Shell Village.



MUSICA, MAESTRO NOBUO!



In giochi come Final Fantasy, dove l'atmosfera è tutto, l'accompagnamento sonoro fa la differenza. Ed ecco che entra in scena Nobuo Uematsu, l'autore della quasi totalità di motivi presenti nei vari titoli Square. Uematsu ha infuso grandi emozioni e sentimenti in tutte le sue composizioni, da quelle dedicate alle battaglie a quelle più romantiche, fino alle marcette e ai ritmi scanzonati e allegri. Ha saputo fare miracoli coi primitivi chip delle macchine a otto bit della Nintendo, e ha realizzato veri e propri capolavori sul Super NES. Con l'avvento del supporto ottico, si è potuto finalmente sbizzarrire in melodie perfettamente orchestrate e godibili. Pensate che la sua musica è tanto amata da essere non solo raccolta su CD in quanto colonna sonora originale dei vari FF, ma da ispirare numerosi album contenenti le sue opere in versione orchestrale o addirittura cantate. Già: ai temi più belli è stato associato un testo, cantato in varie lingue (giapponese, inglese, francese, portoghese e anche italiano!).

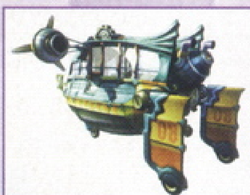


reperire il nostro veicolo: tra le più importanti, la Garden East Station e la Galbadia Station di Deling City. Tra i veicoli più quotati vi sono anche le tradizionali auto, arricchite di qualche piccola modifica adeguata ai tempi, in specie negli episodi VII e VIII.

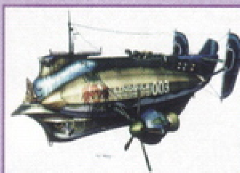


AREONAVI ALL'ORIZZONTE

Enorme vascello che fluttua in aria a vele e propulsori spiegati, ma non disdegna un pizzico di magia, l'Areonave è un altro classico della serie, quasi quanto Cid: non a caso, infatti, quest'ultimo è quasi sempre l'addetto alla sua costruzione e al suo mantenimento. L'unica variante del classico tecno-veliero



appare in Final Fantasy VIII, sotto forma della futuristica astronave Ragnarok. In Final Fantasy IX, poi, i nostri protagonisti possono considerarsi dei privilegiati: non devono nemmeno faticare per trovarsi da subito a bordo di uno dei più bei idrovolanti visibili nella serie!





FUGA PER LA LIBERTÀ

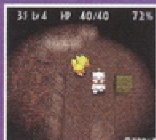
Come nella migliore tradizione dei romanzi epico-cavallereschi, fonte d'ispirazione per eccellenza del genere Fantasy, l'avventura non è completa senza che i nostri eroi si ritrovino, prima o poi, a dover fuggire da pericolose prigioni o a salvare fanciulle nei guai! Ancor più antico è l'espediente del travestimento e...addirittura esilarante, quando è il nostro Cloud a dover vestire i panni di una donna, per salvare Tifa dalle grinfie del nefando Don Corneo! In Final Fantasy VIII capita spesso di dover recuperare qualche amico, occasionalmente catturato dall'oscura Edea, come Quistis e Seifer; ma il momento più importante sono senza dubbio le prigioni di sabbia, dalle quali dovrete fuggire, risalendo attraverso una serie di livelli tutti molto simili e tutti sorvegliati da combattivi guardiani! Ci riuscirete grazie all'aiuto di due preziosi amici, i Moguri Biggs e Wedge... vi ricorda qualcosa, dite? Ma certo! Sono gli stessi che aiutano Locke a salvare la povera Terra, prigioniera delle guardie imperiali a Narche! Nello stesso episodio VI non è infrequente la fuga per la libertà, in particolare da prepotenti Treni Fantasma, decisi a non lasciarvi alla fermata richiesta! Sempre Locke è il primo eroe costretto ad assumere la falsa identità di un mercante, per riuscire a liberare Celes dal suo soggiorno forzato al castello di Figaro. Nell'episodio IX vi ritroverete quasi da subito rinchiusi in una bella gabbia, nel castello di Alexandria. Non sarà difficile uscirne e raggiungere la principessa.

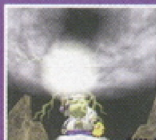
I GIOCHI DEI CHOCOBO



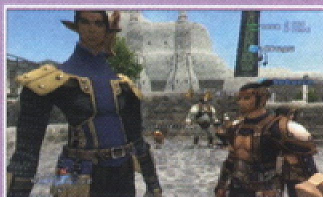
I mitici e gialli Chocobo, i famosissimi struzzi che appaiono in ogni capitolo della serie, hanno avuto l'onore di essere protagonisti di tre diversi giochi, peraltro molto divertenti. Uno è Chocobo Racing, un buffo gioco di corse sul modello di Crash Team Racing, mentre gli altri sono i due capitoli di Chocobo Dungeon, in cui questi simpatici struzzi gialli e gli altrettanto famosi Moogle devono affrontare diversi sotterranei generati casualmente dal gioco.







The end?













Quali sono state le ulteriori mosse della serie dopo aver lasciato la nostra PSX? Ora Final Fantasy si è spostato su PS2, per la quale è disponibile lo spettacolare decimo capitolo, nel quale il giovane sportivo Tidus e la bellissima Yuna, discendente della tribù degli evocatori, devono fronteggiare la minaccia dell'entità conosciuta come Sin, che si manifesta ciclicamente per portare scompiglio e distruzione. Nel loro viaggio saranno accompagnati dalle guardie del corpo di Yuna, tra cui ricordiamo il carismatico Auron e l'affascinante Lulu. In Giappone è già uscito anche FF XI, nato principalmente per essere condiviso in Rete con altri utenti, sulla scia di giochi come Phantasy Star Ondine. Una serie di problemi tecnici ha purtroppo travagliato l'uscita del gioco, che non potremo comunque goderci ancora per parecchio tempo. Nel frattempo, si è già avuta notizia dello sviluppo di FF XII, mentre la Square si è riconciliata con Nintendo e farà uscire nuovi episodi della serie per Game Cube, il primo dei quali si intitola Final Fantasy Crystal Chronicles, nonché per Game Boy Advance (Final Fantasy Tactics Advance). Ma gli appassionati possessori di PSone non devono preoccuparsi: vecchi capitoli e riedizioni dei classici leggendari di questa serie non mancheranno e continueranno a uscire. E scommettiamo che, dopo questo speciale, non vedete l'ora di mettere alla prova le vostre abilità in questo mitico mondo!

LA LOTTA AL TERRORISMO È INIZIATA... IL MONDO CONTA SU DI VOI!

CARTA D'IDENTITÀ



NOME	DELTA FORCE: URBAN WARFARE
PRODOTTO	NOVALOGIC
SVILUPPO	REBELLION
GENERE	SPARATUTTO 3D
GIOCATORI	1
LINGUA	INGLESE (SOTTOTITOLI IN ITALIANO)





DELTA FORCE: URBAN WARFARE

DAI CREATORI DI ALIEN VS PREDATOR, UN ESALTANTE SPARATUTTO 3D IN ESCLUSIVA PER LA VOSTRA PLAYSTATION



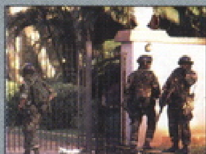
L'azione all'aperto e di giorno è sempre suggestiva... certo che quel soldato lì non sa nulla di mimetismo, però...



La Delta Force, su cui questo gioco si basa, è un commando internazionale specializzato nell'azione contro il terrorismo. Bene, tenetevi pronti a farne parte, perché questi super soldati, dopo tre anni di servizio su PC, sono pronti a conquistare anche la vostra PlayStation! Il gioco è stato sviluppato dalla Rebellion, la stessa casa che ha realizzato Aliens VS Predator per PC. Questa volta, però, non ci sono alieni da massacrare (o interpretare, a seconda della scelta), ma una lotta senza quartiere contro una temibile organizzazione terroristica. La trama del gioco è profonda e intrigante. Dopo diverse missioni fallimentari da parte della Delta Force in Sud America, inizia a serpeggiare il sospetto che alcuni gruppi terroristici siano stati unificati sotto un'unica bandiera da un'organizzazione più potente e pericolosa. Voi, nei panni di un eroico operativo del commando, sarete incaricati dal capo della CIA (vecchio amico di vostro padre) di indagare sulla situazione e sventare eventuali piani criminosi. E sarà proprio quello che farete, attraverso 12 livelli di azione che richiederanno tutto il vostro coraggio e la vostra determinazione.

CURIOSITÀ

La nascita della prima Delta Force risale al lontano 1977, quando il Governo statunitense decise di creare un segretissimo commando speciale per combattere la minaccia crescente del terrorismo. I soldati che ne fanno parte sono i migliori dell'esercito americano e vengono da corpi scelti come Berretti Verdi e Rangers. La loro principale base operativa e di addestramento si trova in un'area remota di Fort Bragg. Un soldato della Delta Force deve essere dotato di abilità superiori a livello fisico e mentale e deve conoscere tutte le più sofisticate tecniche anti-terrorismo... Ora sapete proprio tutto: siete pronti ad affrontare le situazioni più pericolose al mondo? Beh, almeno sullo schermo della vostra PlayStation...

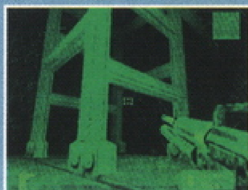


QUANDO LA FORZA NON BASTA...

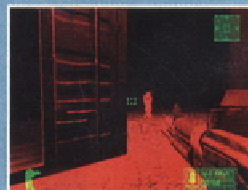
L'EQUIPAGGIAMENTO DEGLI EROI

Naturalmente, le armi sono importantissime, ma avrete anche altri strumenti utili da sfruttare nella vostra lotta al terrorismo, come occhiali a infrarossi, opzione di visione notturna (vedrete lo schermo assumere toni di un verde brillante e i nemici saranno visibilissimi anche al buio), radar, disturbatori di telecamere e binocoli. E questa è solo una parte dell'equipaggiamento che vi verrà fornito nelle diverse missioni.

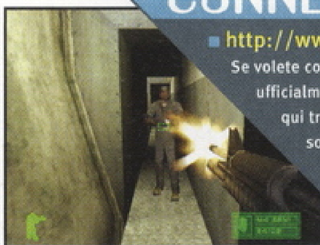












CONNECT!

■ http://www.specialoperations.com/Army/Delta_Force

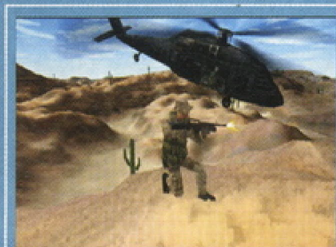
Se volete conoscere meglio questo commando la cui esistenza non è mai stata ufficialmente riconosciuta dal Pentagono, provate a cliccare su questo sito: qui troverete molte informazioni interessanti (in inglese, però!) non solo sulla storia della Delta Force, ma anche sui film e i videogiochi ad essa correlati. E c'è perfino un documento con i requisiti necessari a entrare nell'elite...



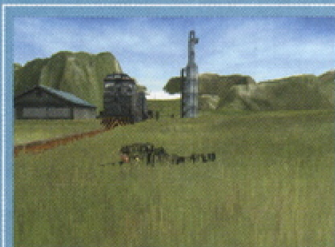
LE ORIGINI DEL GIOCO

I PRIMI PASSI DELLA DELTA FORCE

La serie di Delta Force è iniziata quattro anni fa su PC e ha all'attivo altri tre titoli oltre Urban Warfare (uscito anche per PC), in cui per la prima volta i giocatori affrontano combattimenti a corto raggio in locazioni urbane. Ma diamo un'occhiata più da vicino ai suoi predecessori:



DELTA FORCE (1998)
Grandioso sparatutto che permetteva di combattere in prima o in terza persona in vastissimi territori nemici, e di massacrarsi in compagnia grazie a una splendida opzione multigiocatore.



DELTA FORCE 2 (1999)
40 missioni diurne e notturne, sempre in esterni, con l'aggiunta di disturbi meteorologici quali vento, pioggia e neve.



DELTA FORCE: LAND WARRIOR (2000)
Un nuovo motore grafico porta la serie ai livelli più alti, con la possibilità di scegliere il proprio eroe in un team di soldati con diverse abilità.

MISSIONI (IM)POSSIBILI

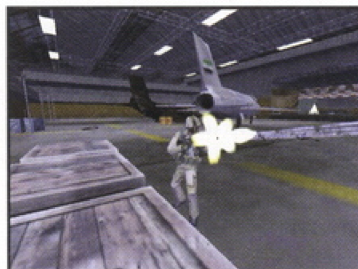
Le 12 missioni vi vedranno impegnati a scoprire il complesso piano di terroristi decisi a realizzare un ordigno atomico facilmente trasportabile e spaventosamente potente. Le vostre indagini inizieranno in Messico, ma presto vi troverete a viaggiare in tutto il mondo, dal Canada alla vecchia Europa. In ogni singola missione avrete diversi obiettivi da portare a termine, e potrete sfruttare tutte le vostre abilità di operativi della Delta Force: vi infiltrerete nelle basi nemiche, catturerete uomini chiave per la risoluzione delle indagini, salverete ostaggi, piazzerete esplosivi, intercetterete comunicazioni segrete, userete fucili da cecchino e armi d'assalto con la stessa familiarità. Tra ambientazioni differenti e azione mozzafiato questo gioco ha sicuramente molto divertimento da regalare a chi avrà la pazienza di imparare tutti i controlli.

"IN OGNI SINGOLA MISSIONE AVRETE DIVERSI OBIETTIVI DA PORTARE A TERMINE, E POTRETE SFRUTTARE TUTTE LE VOSTRE ABILITÀ DI OPERATIVI DELLA DELTA FORCE"

COMMENTO

Delta Force: Urban Warfare può contare su un motore grafico PlayStation di quarta generazione, che sfrutta appieno le potenzialità della console. I proiettili lasciano segni sui muri, le porte saltano in aria e i vetri delle finestre vanno in pezzi, e particolare cura è stata riservata all'intelligenza artificiale dei nemici, che si gettano in copertura per evitare i vostri colpi, realizzano complesse manovre tattiche, chiedono (e ottengono) rinforzi, finiscono le munizioni (per fortuna!) e rintracciano la vostra posizione seguendo le tracce di sangue che vi lascerete dietro se feriti! L'atmosfera è garantita anche da un reparto audio di tutto rispetto, con musiche dure e adatte al caso ed effetti sonori precisi. Controllare il vostro soldato sarà abbastanza complicato in principio, ma padroneggiare i complessi comandi non richiederà troppo tempo. Per concludere, il gioco merita decisamente un'occhiata, soprattutto se gli sparatutto 3D sono il vostro forte.





Questo gioco è incrocio bilanciato tra sparatorie scatenate e azioni in copertura.

AIUTO!

TROPPO DIFFICILE? FATEVI AIUTARE...

Quando il gioco si fa duro... è il momento di ottenere qualche piccolo aiuto. Delta Force: Urban Warfare verrà incontro ai soldati principianti con una serie di consigli e comandi semplificati. Il sistema di mira può essere settato in modo da risultare completamente automatico (il mirino va automaticamente sul target più vicino) o in parte assistito (avrete un po' di aiuto nel puntare i nemici); il mirino si può rendere visibile sullo schermo; potrete ottenere utili consigli sui controlli del gioco e su come piazzare al meglio gli esplosivi; le maniglie delle porte saranno circondate di rosso o di verde per indicare se sono chiuse a chiave o meno. E se ancora non è abbastanza... beh, forse l'azione antiterrorismo non fa per voi!

ARMI LETALI

TUTTO L'ARSENALE DI DELTA FORCE

Non c'è bisogno di dire che Delta Force: Urban Warfare può vantare un vero arsenale di armi differenti, che vi permetteranno di portare a termine le difficili missioni in cui vi troverete coinvolti. E per fortuna... avete mai provato ad affrontare a mani nude un terrorista armato fino ai denti? Beh, vi consigliamo di dosare le munizioni, o questa funesta possibilità potrebbe comunque avverarsi...



Ecco l'arsenale completo di Delta Force: ce n'è davvero per tutti i gusti!



Fateli esplodere tutti con queste cariche a detonatore programmabile!



Quando servono le maniere forti, affidatevi all'MGL 40 mm!

IL GIUDIZIO DI PSONE

DELTA FORCE: URBAN WARFARE

GRAFICA >	7,5
SONORO >	8
GIOCABILITÀ >	8
LONGEVITÀ >	7,5

VOTO FINALE

8

FOCUS

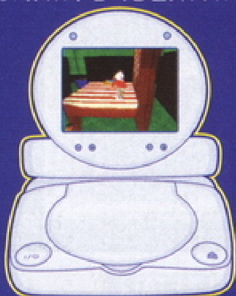
+
Intelligenza artificiale molto sviluppata
Possibilità di usare abilità e strumenti diversi oltre alla forza bruta
Trama intrigante e complessa

-
Il motore grafico è poco fluido quando si spara
I controlli possono risultare difficili da padroneggiare

UNO SPARATUTTO 3D INTRIGANTE E MOLTO "D'ATTUALITÀ".

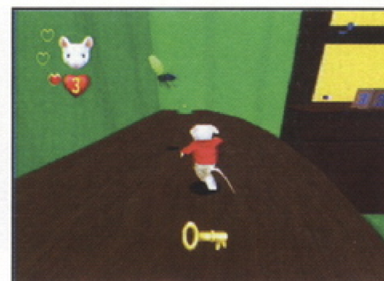
COMMENTO

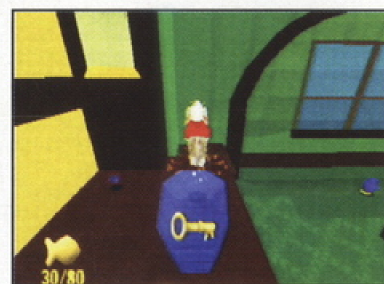
CARTA D'IDENTITÀ



NOME	STUART LITTLE 2
PRODOTTO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
SVILUPPO	MAGENTA SOFTWARE
GENERE	AVVENTURA/ PLATFORM 3D
GIOCATORI	1
LINGUA	DIALOGHI E SOTTOTITOLI IN ITALIANO







STUART LITTLE 2

DOPO LE SALE CINEMATOGRAFICHE, STUART LITTLE, MARGALO E FIOCCO DI NEVE INVADONO ANCHE LA PLAYSTATION!





Non sarà mica il caso di scendere!?



L'agilità del topilino è davvero sorprendente... riesce anche ad eseguire acrobazie con lo skateboard!



Oh, oh! Qua si mette male... vi attende un gran mal di testa!



Dopo aver debuttato per ben due volte nelle sale cinematografiche, era logico attendersi l'uscita di un secondo capitolo ispirato alle avventure di Stuart Little interamente rivolto al mondo dei videogiochi. Prodotto dalla Magenta Software e basato sul film, il gioco è ambientato nella Manhattan odierna, dove il piccolo roditore parlante, affiancato dalla sua fedele compagna Margalo e dal gatto Fiocco di Neve, dovrà tentare di recuperare alcuni diamanti che sono stati rubati dal perfido Falcon e dai suoi scagnozzi. Dovrete vedervela con ragni giganti, falene e moltissimi altri animali che vorranno farvi la pelle. Nel corso dell'avventura, sarete in grado di saltare su svariati oggetti di vita quotidiana, correre sopra i mobili di casa, aggrapparvi alle sedie, scalare pareti e perfino volare, proprio come avete già potuto vedere nella versione in pellicola. Visiterete ambientazioni che spazieranno da una semplice camera da letto agli altissimi grattacieli di New York e i livelli da completare (complessivamente sei) saranno tutti diversi fra loro. In essi, dovrete cercare di evitare i numerosi pericoli in cui vi imbatterete. Quando sarete riusciti a recuperare tutti i diamanti,

CURIOSITÀ

Dall'uscita del film nei cinema, Stuart Little 2 ha scalato la classifica americana, raggiungendo il secondo posto con un incasso relativo alla prima settimana superiore ai 15 milioni di dollari. In Italia è in programmazione da qualche giorno e la voce del protagonista sarà doppiata dal divertentissimo Luca Laurenti. Staremo a vedere se farà altrettanto successo...

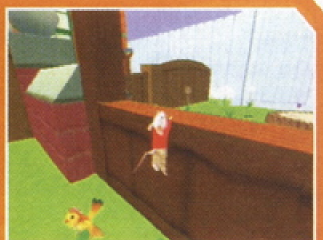




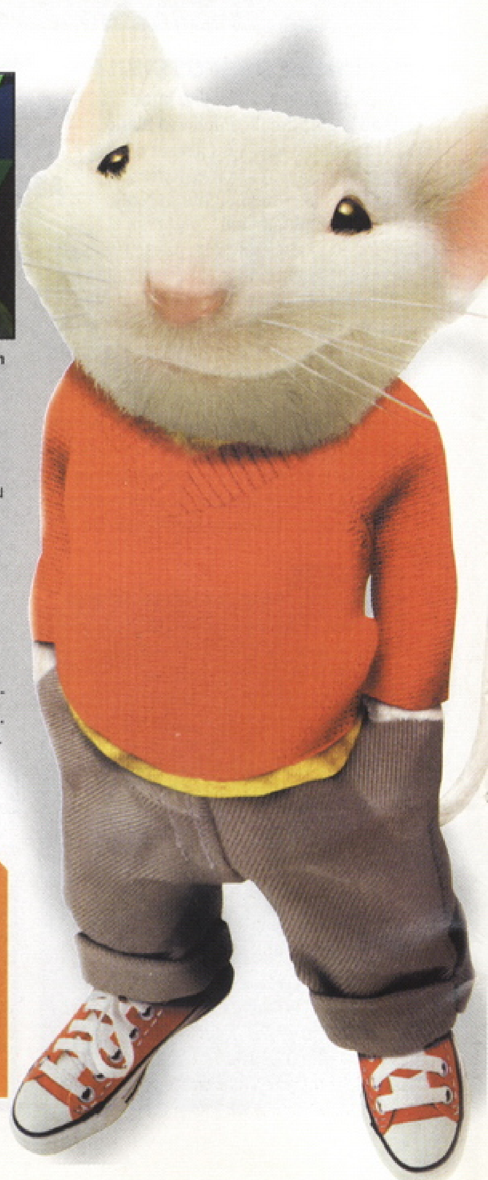
Ecco qualche immagine presa direttamente dal film...

UNA PALESTRA DI VITA

All'inizio dell'avventura, la passerotta Margalo vi guiderà per insegnarvi i comandi basilari del gioco. Questa pratica risulta essere molto utile, perché vi spiegherà passo passo ciò che dovrete fare per sentirvi subito in sintonia con il meccanismo del gioco.



Nella sezione di pratica, apprenderete le tecniche basilari del gioco.

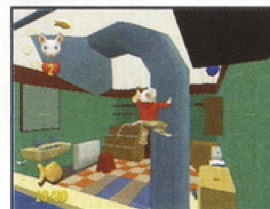




Uno dei momenti più simpatici del gioco, sarà quando dovrete volare a bordo di un minuscolo aeroplanino!

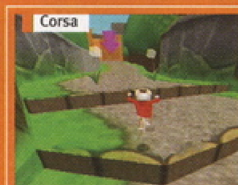
CONNECT!

Se volete saperne di più sulla casa produttrice del gioco e desiderate conoscere gli altri titoli da loro realizzati, andate a dare un'occhiata al sito ufficiale della Magenta Software:
http://www.magentasoftware.com
Per quanto riguarda invece mamma Sony, all'indirizzo
http://www.scea.com/games/categories/actionadvent/sl2/ c'è un sito veramente ben realizzato con parecchie pagine che riguardano l'intero gioco. In esse sono contenute immagini, informazioni varie e le storie dei personaggi, tutto con un accompagnamento musicale molto allegro. I fan del film non dovrebbero proprio perderlo.



I MINI GIOCHI

In diverse sezioni ci sono alcuni mini-giochi che si alterneranno al normale svolgimento dei livelli. In essi dovrete dimostrare di saper guidare un treno elettrico e una vettura sportiva, vincere una corsa a ostacoli, sparare, volare, eseguire acrobazie con uno skateboard e perfino pilotare un motoscafo! Probabilmente vi divertirete di più che con il gioco vero e proprio.



Stuart mentre affronta una corsa a ostacoli.



È il momento di far vedere di che pasta siete fatti! SPARATE!



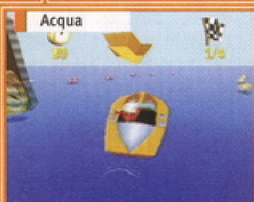
Potrebbe sembrare Tony Hawk... ma non lo è... credeteci!



Sul trenino elettrico Stuart è veramente grazioso... puah!



Fate attenzione ai birilli...



Avete portato il salvagente con voi!? Probabilmente ne avrete bisogno...



La parte più emozionante del gioco! Volerete proprio come nel film!

I LIVELLI

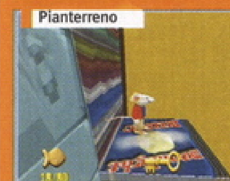
I livelli contenuti nel gioco sono in tutto 6 più il livello finale contro Falcon: pianterreno, Central park, piano superiore, le fogne, i vicoli, la chiatta dei rifiuti e per ultimo la sfida con Falcon... Date un po' una sbirciata!



Il roditore potrebbe essere un'ottima attrazione per il circo! Non trovate!?



Forse lo scivolo è un po' troppo grande per il minuto animale...

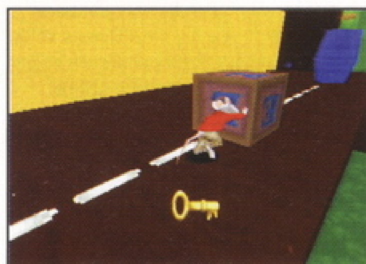


Lascia perdere quel CD Stuart! Non è il momento di ascoltare musica..

e li avrete riconsegnati ai legittimi proprietari, sarà il momento di incontrare faccia a faccia il terribile Falcon e affrontarlo senza paura!

LA STRUTTURA DEL GIOCO

I diversi livelli in cui è strutturato il gioco vengono sbloccati man mano che li completerete. Naturalmente è possibile rivisitare quelli già visti, in modo da poter eventualmente recuperare gli oggetti dimenticati. In ogni livello c'è un anello nascosto da scovare e diversi gioielli da riconquistare. Per ottenerli, potrete utilizzare diverse strategie: per citarne una, ad esempio, bisognerà trovare e raccogliere prima 60 lische di pesce sparse nei luoghi più disparati e poi portarle a Fiocco di Neve proponendogliele in cambio di un diamante. Nei livelli sono inoltre celate delle valige e alcune chiavi d'oro.
In alcuni punti, sarete messi alla prova con particolari mini-giochi, che rappresentano una valida alternativa al ritmo un po' ripetitivo del platform. Per fronteggiare i nemici, oltre all'attacco di coda del nostro grazioso topolino, è possibile prendere piccoli pezzi di frutta da lanciare contro i vari bersagli. Per non rendere il gioco troppo frustrante, poi, gli sviluppatori hanno deciso di inserire dei traguardi intermedi, proprio al fine di evitare di ricominciare il livello da capo in caso di fallimento.



Forza Stuart... ancora qualche centimetro e ce l'avrai fatta! Che fatica!

" NEL CORSO DELL'AVVENTURA SARETE IN GRADO DI SALTARE SU SVARIATI OGGETTI DI VITA QUOTIDIANA, CORRERE SOPRA I MOBILI DI CASA, AGGRAPPARVI ALLE SEDIE, SCALARE PARETI E PERFINO VOLARE... "

COMMENTO

Se non fosse per la realizzazione tecnica scadente, Stuart Little 2 sarebbe un simpatico platform 3D. Anche se il motore grafico è interamente realizzato in 3D, ha delle evidenti lacune. Le distanze non sono rese alla perfezione (con una inevitabile difficoltà a raggiungere alcuni punti critici dello scenario) e la camera in alcuni casi non ruota in sintonia con l'azione. Le superfici degli scenari e degli oggetti risultano piuttosto povere e il sistema di collisioni presenta un piccolo errore di programmazione, infatti vi capiterà spesso di notare la fusione tra il protagonista e gli oggetti interattivi dello scenario. Nonostante questi problemi, il gioco è fluido, i comandi rispondono correttamente e la presenza di un discreto numero di movimenti a disposizione rende il titolo almeno un po' più vario. Il sonoro infine è tipicamente in stile cartoonesco e dunque molto allegro, ma un po' ripetitivo e colorato da pochi effetti.
In conclusione, Stuart Little non si distingue dalla massa per la sua realizzazione tecnica, ma è comunque un platform divertente. È consigliato principalmente a un pubblico giovane che non si sofferma sull'aspetto estetico, ma è solo in cerca di un sano divertimento offerto da titoli come questo. Se il film vi è piaciuto e non riuscite a resistere al fascino del piccolo topo parlante, questo potrebbe essere un titolo da considerare.



IL GIUDIZIO DI PSONE

STUART LITTLE 2

GRAFICA >	6
SONORO >	6,5
GIOCABILITÀ >	7
LONGEVITÀ >	6,5

VOTO FINALE
6,5

FOCUS

+
- È un gioco "sano", lontano da violenza e cattiveria
- Uno dei pochi giochi ideato esclusivamente per i bambini
- I fan di Stuart saranno felici!

-
- Realizzazione tecnica un po' scadente
- Poco innovativo
- Non piacerà a un pubblico adulto

UN CLASSICO E SIMPATICO PLATFORM 3D, INDICATO PER I BAMBINI E I FAN ACCANITI DI STUART.

COMMENTO

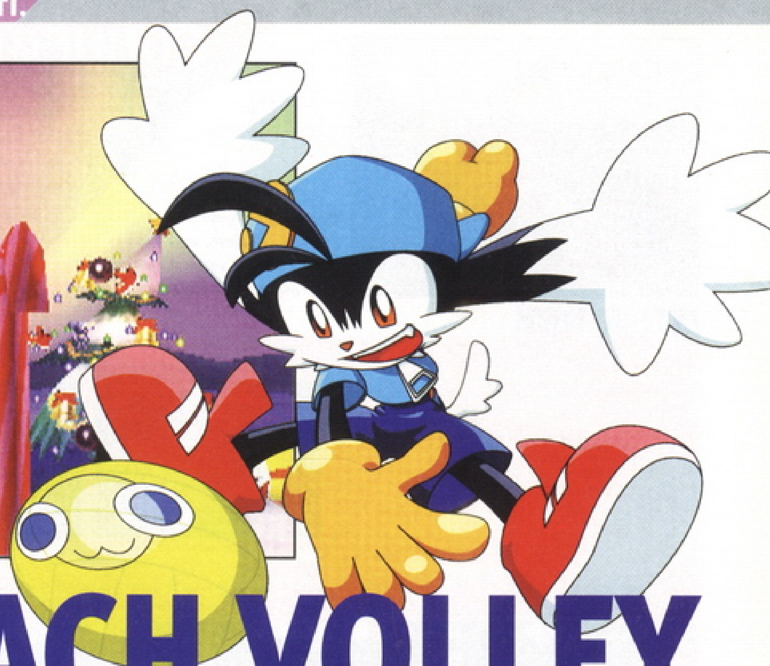
AMANTI DELLA PALLAVOLO DA SPIAGGIA, FATEVI AVANTI.

CARTA D'IDENTITÀ



NOME	KLONOA BEACH VOLLEY
PRODOTTO	NAMCO
SVILUPPO	NAMCO
GENERE	SPORTIVO
GIOCATORI	DA 1 A 4
LINGUA	ITALIANO





KLONOA BEACH VOLLEY

FINALMENTE UN TITOLO VERAMENTE DIVERTENTE SU UNO SPORT UN PO' SOTTOVALUTATO: IL BEACH VOLLEY





Era ormai da tempo che la nostra tanto amata scatoletta grigia non indirizzava il raggio laser della sua lente verso il CD di un gioco dedicato a uno di quegli sport sottovalutati dalla maggior parte della gente: il beach volley! Questa volta, però, la Namco, con *Klonoa Beach Volley*, ha deciso di allontanarsi un po' dagli schemi tradizionali, ideando un titolo che potesse accontentare tutti i videogiocatori stanchi di vedere nei negozi soltanto i soliti giochi calcistici, picchiaduro o quelli di corse automobilistiche! Nonostante il cambiamento adottato, comunque, la casa produttrice famosa a tutti per aver creato un'interminabile saga di titoli come *Tekken* e *Ridge Racer* ha pensato di scegliere come protagonisti del gioco i personaggi delle avventure ispirate al simpatico Klonoa. Tutto questo, ovviamente, significa ritrovare nel presente titolo lo stesso stile da fumetto già visto e apprezzato nell'omonima serie.
La struttura del gioco è semplice: si giocheranno delle partite di pallavolo da spiaggia in cui potranno partecipare fino a quattro giocatori, due contro due. Sarà possibile affrontare tre differenti modalità di gioco: Allenamento, Campionato ed Esibizione. Iniziando un campionato, avrete l'opzione di scegliere se fare o meno un po' di pratica. L'allenamento consiste nel condurvi passo passo all'apprendimento di tutte le mosse disponibili, per poter successivamente vincere nelle altre modalità.

NON SOLO SPORT

Naturalmente, per rendere tutto più divertente, i programmatori hanno deciso di inserire nel gioco delle intriganti particolarità. I 12 personaggi (i primi 8 selezionabili da subito, mentre i rimanenti 4 da sbloccare) hanno differenti caratteristiche e peculiarità. Inoltre, ognuno di essi, in un certo istante, potrà effettuare dei super tiri spettacolari che ricordano molto le magie dei GdR o le Summon di *Final Fantasy*. Inoltre, se avete già giocato a *Klonoa* nella sua versione platform, rico-

> **"*KLONOA BEACH VOLLEY* È PENSATO PRINCIPALMENTE PER IL MULTIPLAYER ED È PROPRIO LÌ CHE MOSTRA APPIENO LE SUE CARATTERISTICHE MIGLIORI"**

CURIOSITÀ



Forse non tutti sanno che in *Klonoa Beach Volley* fanno la loro comparsa dei personaggi già visti e conosciuti da tempo. Chi ha già giocato a *Klonoa* in versione platform riconoscerà sicuramente il cagnolino creato dalle menti della Namco.

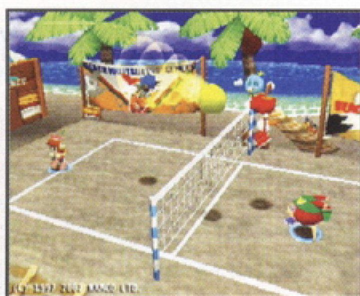




Questo super tiro fa un grande effetto!



In questo livello sembra di giocare su una zattera!



Il classico beach volley... preparate gli occhiali da sole!



La X che vedete segna il punto esatto in cui cadrà la palla...

SUPER TIRI

Ogni giocatore ha la possibilità di effettuare dei super tiri, per far sì che la vostra squadra guadagni un punteggio maggiore. Sulla parte alta dello schermo troverete un pannello dove verranno segnati una serie di quadratini, i quali, a seconda del modo in cui verranno illuminati, permetteranno di effettuare un tipo di super tiro differente. Il funzionamento è semplice: il campo è diviso in nove riquadri; quando riuscirete a fare un punto in uno di essi, si illuminerà il quadratino corrispondente e voi potrete cimentarvi in un certo tipo di performance.



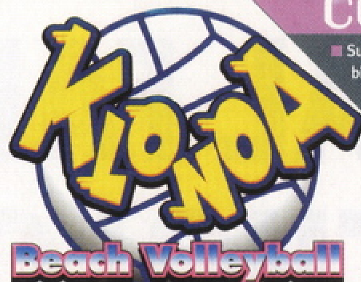
Uno dei super tiri provoca addirittura un'esplosione! Fantastico!



Quel gigante viola sta invadendo il campo... ma l'arbitro, purtroppo, non fischierà...

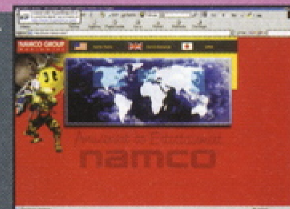


I rettangoli in alto visualizzano lo stato dei super tiri. Teneteli sempre d'occhio!



CONNECT!

Su http://www.namco.com/ è possibile accedere nel regno della Namco, casa produttrice che ha sfornato un gran numero di capolavori! È anche la mamma di Klonoa, naturalmente, e qui potrete gustarvi qualche informazione in più sulla serie in generale e sul presente gioco...





Tutti i giocatori, e perfino gli arbitri, sono stati presi direttamente dall'universo di *Klonoa*.



noscerete senz'altro i protagonisti, questa volta in una simpatica tenuta sportiva. Pur essendo comunque divertente, *Klonoa Beach Volley* è pensato principalmente per il multiplayer ed è proprio lì che mostra appieno le sue caratteristiche migliori! All'inizio della partita muoverete entrambi i personaggi contemporaneamente, ma poi, man mano che farete i passaggi, sarà automaticamente la CPU a cambiare il personaggio da spostare. Avrete a disposizione un tasto per l'attacco e uno per passaggio e difesa (a seconda di chi ha il possesso di palla). L'ultimo pulsante servirà a utilizzare i super tiri.

Il sonoro non stanca, e rimane molto vicino allo stile di *Klonoa* e *Klonoa: Door to Phantomile*. Nelle partite di un certo livello, la velocità di gioco assume un ritmo veloce. Per concludere, quindi, se amate il gioco multiplayer e odiate correre dietro a uno stupido pallone scalciando qua e là insieme ad altri 21 giocatori, questo è decisamente il titolo che fa per voi!



Una squadra così non si era mai vista su un campo da beach volley... ne siamo sicuri!

Sapete dirci chi ha effettuato il tiro? Noi non lo abbiamo propriamente capito...

COMMENTO

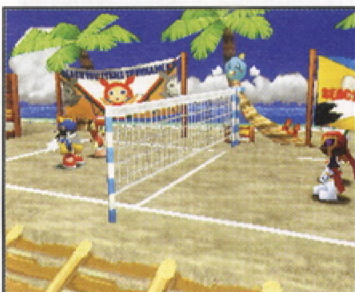
L'idea di fondo è buona, il gioco è simpatico e divertente, e nonostante la grafica della PlayStation sia ormai un po' datata, *Klonoa Beach Volley* rimane pur sempre un ottimo passatempo se siete in compagnia! I fondali non sono realizzati alla perfezione, ma i colori e il resto dello scenario sono allegri e piacevoli alla vista. Il campo di gioco sembra rialzato, come se si trattasse di una terrazza, e lo sfondo unisce sia elementi in 3D che in 2D. Le animazioni dei personaggi sono realizzate con pochi fotogrammi, ma rendono comunque i loro movimenti buffi e chiari.



Il livello sulla neve è davvero bello! Ammirate le sfumature dei colori...



Che brutti ceffi! Ma siamo sicuri che vogliano solo giocare!?



Sta per avere inizio l'incontro... sembrano tutti molto tesi!

IL GIUDIZIO DI PSONE

KLONOA BEACH VOLLEY

GRAFICA >	7.5
SONORO >	8
GIOCABILITÀ >	8
LONGEVITÀ >	7

VOTO FINALE

8

FOCUS

\+
- È uno dei pochi giochi di pallavolo da spiaggia per PSone
- Divertenti le sfide con gli amici
- Grafica piacevole
- Comandi semplici e intuitivi

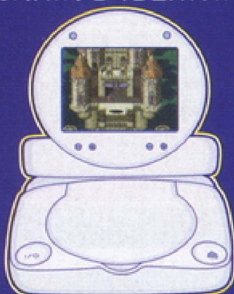
\-
- Giocando da soli ci si diverte solo nei primi giorni

NELLE LUNGHE E INTERMINABILI GIORNATE DI PIOGGIA SI RIVELA UN OTTIMO PASSATEMPO PER UN GRUPPO DI AMICI!

COMMENTO

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

CARTA D'IDENTITÀ



NOME	FINAL FANTASY ANTHOLOGY
PRODOTTO	SQUARE ELECTRONIC ARTS
SVILUPPO	SQUARE
GENERE	GDR
GIOCATORI	1
LINGUA	INGLESE

DUE COLOSSALI E MITICI GDR, UNA COLONNA SONORA DA BRIVIDO, SCENE D'INTERMEZZO INEDITE... QUESTO È UN SOGNO!



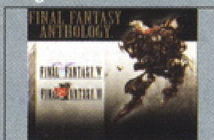
PER UNA SCENA IN PIÙ

In entrambi i GdR di questa raccolta sono state inserite scene di intermezzo in Full Motion Video precedentemente inedite, perché la tecnologia del tempo non consentiva l'utilizzo di questa tecnica. Le scene sono state realizzate con molta cura e maestria, e aggiungono valore a un CD che non dovrebbe mancare nella collezione di nessun appassionato della serie.



CURIOSITÀ

Lo sapevate? Final Fantasy Anthology è uscito anche in America, ma conteneva Final Fantasy V e VI, perché il quarto episodio era presente nel cofanetto di Final Fantasy Chronicles. Invece, in Europa era già stato pubblicato Final Fantasy VI, con l'aggiunta della demo di FFX, perciò è stato necessario variare i contenuti del CD! Questa è infatti la versione europea dell'Anthology precedentemente uscita negli USA.





Chi possedeva a suo tempo un Super Nintendo ricorderà sicuramente due dei più mitici GdR della Square su quella piattaforma, ovvero Final Fantasy IV e Final Fantasy V. Stiamo parlando dei lontani giorni in cui la grafica 3D (che sarebbe successivamente venuta alla luce con il capitolo successivo della fantastica saga, FF VII, il primo su PlayStation) era ancora un sogno lontano, e i giochi di ruolo erano caratterizzati da colonne sonore in 16-bit e dai tipici piccoli personaggi che sullo schermo avevano l'aspetto di buffi omini in stile manga super-deformed. Cosa avevano di tanto grande, dunque, giochi come il quinto e il sesto capitolo di Final Fantasy? Cos'è che li fa restare, nel cuore dei giocatori, capolavori senza età, ancora capaci di scontrarsi, per coinvolgimento, con gli avanzatissimi episodi successivi? Due aspetti in particolare: trama e giocabilità. Si trattava di due titoli generosi, con una storia profonda e lunga da scoprire passo dopo passo, personaggi di cui t'innamoravi perdutamente senza scampo, perché avevano segreti da conoscere e carattere da vendere, e colpi di scena che lasciavano immancabilmente il giocatore a bocca aperta. Detto ciò, non vi è tornata la voglia di giocare a titoli come Final Fantasy IV e V?



Nonostante il tempo passato, questa grafica 2D ha qualcosa di epico.

RITORNO AL FUTURO

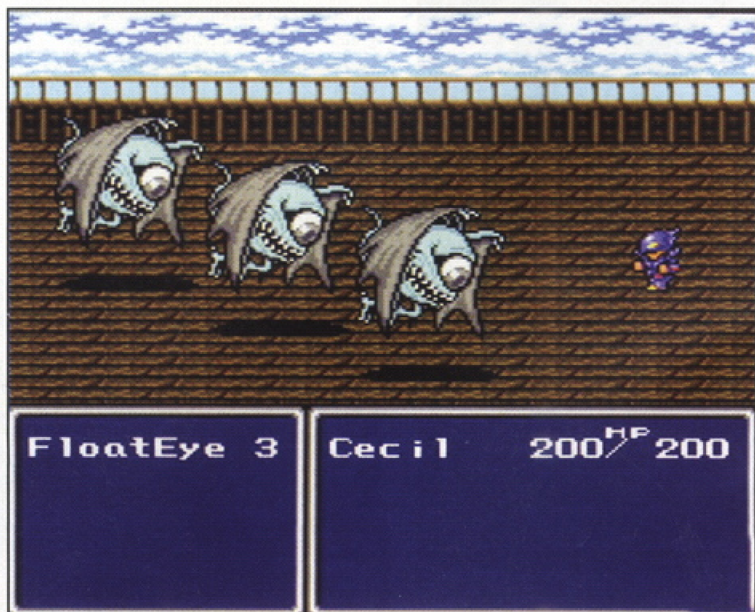
Ebbene, ecco l'opportunità che cercavate... il suo nome è Final Fantasy Anthology, e raccoglie su CD i due GdR in questione, per permettervi di giocarli comodamente, e in modo ancora più bello e completo che in passato, sulla vostra PlayStation! In un'unica confezione sono racchiusi i due titoli, con l'aggiunta a entrambi di scene d'intermezzo inedite. Cercate di non restare sconvolti la prima volta che giocherete. Non va dimenticato che si tratta di due titoli dell'epoca del Super Nintendo, e che, fra l'altro, erano al tempo tra i migliori mai visti per quella macchina, in specie FFV. Le scene d'intermezzo aggiunte per questa riedizione PlayStation non fanno che acuire questo senso di "antichità" dei due giochi,



Gli effetti degli incantesimi saranno via via più potenti e spettacolari.



Ecco un altro elemento stabile della serie di Final Fantasy: la nave volante.





La mappa del mondo vi permetterà di muovervi in giro e raggiungere nuove locazioni.



che dovevano basarsi soprattutto sull'atmosfera e le musiche per catturare il giocatore. Cercate di andare oltre la grafica datata, e lasciate che i due capolavori Square svolgano il loro compito in tutta libertà. Ciò che conta, qui, sono i dialoghi, la fittissima trama, i segreti da scoprire, e i rapporti tra i personaggi. Detto questo, vi assicuriamo che non ci vorrà molto a passare oltre gli aspetti tecnici per godersi appieno i due giochi, specie FF V, visto che il quarto episodio soffre di una difficoltà talvolta eccessiva e di controlli non proprio immediati, pur restando un gran GdR.

"CERCATE DI ANDARE OLTRE LA GRAFICA DATATA. CIÒ CHE CONTA, QUI, SONO I DIALOGHI, LA FITTISSIMA TRAMA, I SEGRETI DA SCOPRIRE, E I RAPPORTI TRA I PERSONAGGI."

COMMENTO

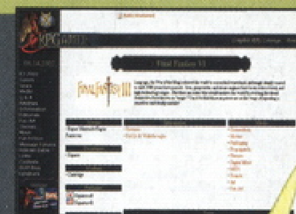
Della grafica abbiamo detto abbastanza, ma non si potrà mai dire altrettanto del sonoro, che dimostra di aver brillantemente superato il test del tempo. Perfettamente adeguato alle circostanze, vi stupirà per la capacità delle musiche di creare una splendida atmosfera. Ma il punto di forza assoluto di questi due giochi sta nella giocabilità, che ha influenzato tutta la successiva storia dei GdR su console. Qui hanno origine tutte le idee geniali che rendono grande questo genere, e che sono state sfruttate praticamente in qualsiasi altro titolo di questo tipo uscito successivamente. Se siete appassionati di Final Fantasy e non avete mancato neanche un capitolo della serie sulla vostra PlayStation, questa è la vostra grande occasione di riscoprire le origini di un mito.



CONNECT!

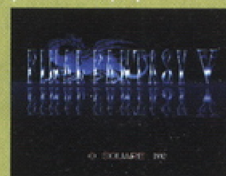
www.rpgamer.com

Se siete appassionati del mondo di Final Fantasy, in questo sito troverete tutto il materiale che avete mai sognato sui vostri beniamini. Il sito è in inglese, ma non è difficile muoversi al suo interno. Semplicemente, cliccate sul link Games a sinistra, poi su Series e li troverete Final Fantasy!



TRADUZIONI COMPLETE

Forse non è noto a tutti che la traduzione di Final Fantasy IV, al tempo del Super NES, era ridotta rispetto all'originale giapponese. Questa versione PlayStation contiene invece una traduzione completa, che comprende nuovi oggetti, incantesimi, abilità. Inoltre, ci saranno avversari più forti e numerosi passaggi segreti da scoprire. Come se non bastasse, avrete anche la possibilità di oltrepassare velocemente città e luoghi già visti, senza dover perdere tempo prezioso.



Questa schermata del titolo non si dimentica facilmente.



Il gruppo parla con Ghido (che sembra proprio una tartaruga).



Il re Tycoon lascia il castello saltando in groppa al suo dragone.

TRAME DA BRIVIDO

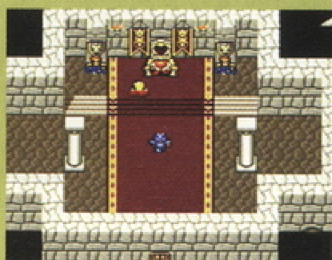
Entrambi i titoli di Final Fantasy Anthology possono vantare trame da Oscar. Eccovele in breve.

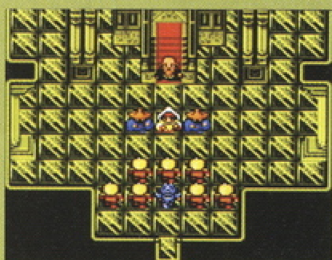
Final Fantasy IV

Si segue la storia di Cecil, un cavaliere oscuro alla ricerca di se stesso e di un modo di redimersi dopo aver compreso la corruzione e la malvagità dell'impero che ha servito. La storia d'amore tra il protagonista e Rosa, una maga bianca, è tra le più avvincenti mai viste nel mondo dei videogiochi. Curiosità: i due non si innamorano nel corso del gioco, ma sono già coinvolti dal principio in una relazione.

Final Fantasy V

Considerato da alcuni fan addirittura il migliore della serie per la sua carica di indubbia epicità, FF V vi vedrà nei panni di Bart, giovane viaggiatore che si troverà suo malgrado a dover salvare il mondo dalla scomparsa dei suoi elementi costitutivi, Aria, Acqua, Terra e Fuoco. Insieme alla principessa Reina, al pirata Faris e al vecchio guerriero Galuf, dovrete viaggiare in cerca dei cristalli magici che rappresentano tali elementi, per poterli proteggere dalla distruzione. Ogni personaggio ha i suoi segreti e la trama non è affatto lineare come potrebbe sembrare a prima vista, con una quantità di cambiamenti e colpi di scena.





IL GIUDIZIO DI PSONE

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

GRAFICA >	6
SONORO >	9
GIOCABILITÀ >	10
LONGEVITÀ >	10

VOTO FINALE

8,5

FOCUS

\+
- Una splendida aggiunta nella vostra collezione di titoli.
- Due giochi meravigliosi.
- Sequenze in CG aggiunte da zero.
- Vi dureranno per sempre.

\-
- La grafica sconvolgerà i giocatori abituati solo ai titoli più recenti.
- Potrebbero risultare giochi troppo complessi per i non amanti del genere, soprattutto FF V.

UN PEZZO DA COLLEZIONE CHE NON PUÒ MANCARE IN CASA DI NESSUN APPASSIONATO DI FINAL FANTASY, E CHE STUPIRÀ PRATICAMENTE CHIUNQUE.

COMMENTO

RIPONETE CHIAVI INGLESI E CACCIAVITI NELLA CASSETTA DEGLI ATTREZZI...

FORMULA ONE ARCADE

IL PIACERE DELLA FORMULA 1... SENZA LE DIFFICOLTÀ DELLA FORMULA 1!

CARTA D'IDENTITÀ



NOME	FORMULA ONE ARCADE
PRODOTTO	SCEE
SVILUPPO	STUDIO 33
GENERE	CORSE
GIOCATORI	1 O 2
LINGUA	ITALIANO



CURIOSITÀ

Il team che si è occupato dello sviluppo di Formula One Arcade, ossia Studio 33, non è stato scelto a caso dalla Sony, infatti ha già preso parte alla realizzazione di titoli del passato, ed è stato responsabile delle versioni 1999, 2000 e 2001 del brand Formula One.









Era da almeno 5 minuti che l'indicatore dei danni lampeggiava... siete proprio bravi...



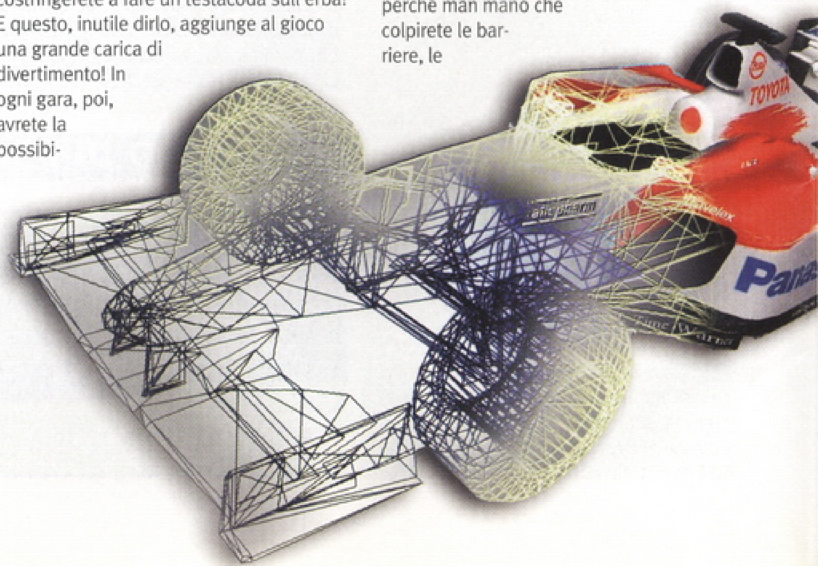
Vedendo da vicino le auto, si riescono a leggere i nomi degli sponsor.



Siete stanchi di perdere il vostro prezioso tempo a scervellarvi su come settare i parametri del vostro bolide, su quali mescole dei pneumatici scegliere e per quali sospensioni optare? Se la risposta è sì, allora avete trovato il gioco che fa per voi. Formula One Arcade è stato ideato proprio per quei giocatori che non amano lo stile prettamente incline alla simulazione, a cui ormai tutti i creatori di giochi di corse tendono a puntare. Per questo motivo, il titolo appare immediatamente alla portata di chiunque, e, non essendo molto complicato riuscire a vincere una gara, vi farà sentire proprio come Schumacher... senza tutte le rogne che il grande campione deve affrontare in ogni gara! Sin dalle prime partite, non sarà difficile piazzarvi tra le prime posizioni! Avendo la licenza ufficiale, i nomi dei piloti, delle scuderie, delle auto e dei circuiti sono proprio quelli ufficiali che hanno accompagnato l'intera stagione 2001.

UNO STILE PRETTAMENTE ARCADE

La guida assistita rende molto più semplice affrontare le curve, e, non essendoci le fiscali bandierine, nessuno vi penalizzerà se, tagliando la strada a un altro pilota, lo costringerete a fare un testacoda sull'erba! E questo, inutile dirlo, aggiunge al gioco una grande carica di divertimento! In ogni gara, poi, avrete la possibilità di raccogliere una quantità di "potenziatori", tra cui quelli che vi daranno tempo extra, invulnerabilità momentanea, pilota automatico, e (non poteva mancare!) il classico turbo, per sprintare ad altissima velocità e guadagnare posizioni! L'intelligenza artificiale degli altri piloti sulla pista è buona, e non mancherà occasione di vedere un avversario zigzagare davanti a voi per impedirvi di sorpassarlo. Tra le modalità di gioco, c'è la comunissima gara singola, la modalità a prove, dove scoprirete man mano le piste nascoste e guadagnerete dei punti in base alla vostra bravura nella guida, e per chiudere, se vi piace giocare con un amico, c'è sempre la classica modalità a schermo diviso.
Le auto subiranno soltanto dei lievi danni, segnalati da un grafico stilizzato della macchina che comparirà ogni volta che sarete vittima di un duro scontro. Non vale lo stesso per i semiasse, però, perché man mano che colpirete le barriere, le



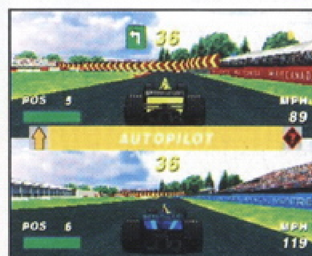
CONNECT!

All'indirizzo http://www.scee.com/index.jhtml c'è il sito ufficiale della Sony Europe, che vi permetterà di scoprire qualche dettaglio in più sul gioco. Se volete saperne di più sul Campionato Mondiale di Formula 1, allora andate su http://www.fia.com. Se infine siete dei fan della mitica Ferrari, correte a visitare il dominio: http://www.ferrari.it/.

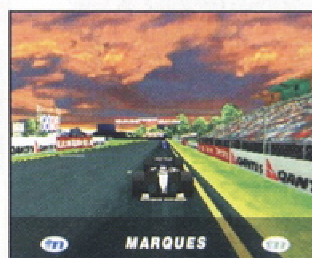












FRE 39 TRU HEI POS 4 MPH 140 9 PICKUPS

FRE TRU BER ALE POS 12 MPH 87

I SETTAGGI NON SONO PIÙ UN PROBLEMA!

L'unico settaggio che può essere modificato è lo sterzo assistito (si attiva e si disattiva semplicemente premendo R2), il resto è inesistente... non dovrete neppure effettuare i classici pit-stop, ma sarà sufficiente raccogliete le chiavi inglesi per riparare i danni alla carrozzeria. I copertoni servono a ripristinare i battistrada delle gomme, mentre le altre icone sparse per la pista sono relative ai rimanenti parametri della vettura.



Raccogliendo le chiavi inglesi, ripristinerete le condizioni ottimali del vostro bolide!





Un'inquadratura posteriore della nostra amata Ferrari!

gomme cominceranno a storcersi, fino a perderle del tutto. Niente paura, perché basterà raccogliere le chiavi inglesi lungo la pista per ripristinare le condizioni normali della vettura.

"NESSUNO VI PENALIZZERÀ SE, TAGLIANDO LA STRADA A UN ALTRO PILOTA, LO COSTRINGERETE A FARE UN TESTACODA SULL'ERBA!"

COMMENTO

Le macchine raggiungono una velocità abbastanza buona e, come era semplice immaginare, la fisica delle condizioni della strada e dei veicoli non è molto realistica. Anche le collisioni hanno questa caratteristica, tanto che le componenti della carrozzeria non salteranno in mille pezzi se incapperete in un incidente. Chi è abituato allo stile prettamente più tecnico e simulativo degli altri giochi di Formula 1 si sentirà poco appagato da Formula One Arcade. Questo titolo sembra molto più simile a uno di quei vecchi coin-op delle sale giochi dove si inseriva un gettone e bastava premere l'acceleratore per trascorrere qualche minuto nei panni di un pilota. il sottofondo musicale di ogni gara è un po' martellante, e rischia di far venire un gran mal di testa! Gli elementi dello schermo sono realizzati discretamente, specialmente gli oggetti a bordo pista, sebbene non manchi qualche fastidioso difetto. Sicuramente i più giovani e i non amanti della simulazione saranno soddisfatti da questo titolo, ma sappiatelo, non sazierà la vostra brama di sfide all'ultimo duello. Al contrario anzi, ogni volta che taglierete il traguardo, vi sentirete rilassati e tranquilli. Inoltre, le macchine in pista non sono mai più di dodici... e questo forse non piacerà a tutti. Detto ciò, a voi la scelta!



IL GIUDIZIO DI PSONE

FORMULA ONE ARCADE

		VOTO FINALE
GRAFICA >	7	7
SONORO >	6,5	
GIOCABILITÀ >	7	
LONGEVITÀ >	7	

FOCUS



- Chi non ama la simulazione troverà pane per i propri denti!
- Molto semplice e poco impegnativo
- I piloti, le scuderie e i circuiti sono quelli del campionato mondiale ufficiale



- A causa dello scarso realismo, non piacerà a tutti

SE AMATE LA FORMULA 1 E ODIATE LA SIMULAZIONE, QUESTO È IL GIOCO CHE FA PER VOI.

COMMENTO

LE STRADE ORMAI NON SONO PIÙ SICURE!

CARTA D'IDENTITÀ



NOME	FIREBUGS
PRODOTTO	SCEE
SVILUPPO	ATD
GENERE	CORSE FUTURISTICHE/SPARATUTTO
GIOCATORI	1 O 2
LINGUA	ITALIANO





FIREBUGS

LO SFIDANTE DI WIPEOUT BUSSA ALLA PORTA... SI DIMOSTRERÀ ALLA SUA ALTEZZA!?



Vi ricordate quando, qualche anno fa, si parlava tanto di un gioco chiamato Wipeout!? Beh... sicuramente saprete già di cosa stiamo parlando... Per chi non lo sapesse, si trattava di un velocissimo gioco di corse su motociclette futuristiche, in cui era anche possibile sparare agli avversari (accidenti, cosa non si fa per vincere!). Adesso, immaginate di unire un gruppo di ragazzi molto funky, accomunati dalla medesima passione, dategli una grafica avveniristica, ma nello stesso tempo con lo stile di un fumetto nipponico, mescolate il tutto a una colonna sonora ideata dai Bomfunk MC's, e avrete pronta la ricetta speciale per ottenere un nuovo Wipeout: questa volta si chiama Firebugs! Questo titolo di corse motociclistiche vi permette di sfrecciare, alla velocità di oltre 400 miglia orarie, attraverso le strade di città futuristiche, strapiene di luci fluorescenti, ponti sospesi in aria e percorsi immersi in una vegetazione quasi inesistente, surclassata ormai da una sorprendente tecnologia. Come già visto in Wipeout, durante una gara potrete raccogliere oggetti sparsi per la pista e, premendo semplicemente il tasto R1, sarete equipaggiati con armi potentissime come raggi laser, missili a ricerca di calore, o bombe in grado di spazzar via gli avversari. Grazie all'ausilio di queste armi e adottando una buona strategia, dovreste riuscire a guadagnare qualche posizione in classifica. Ma non finisce qui! Ci sono



La visuale interna fa venire il voltastomaco! Sembra di trovarsi in una centrifuga!



In questa galleria, è difficile capire quale sia effettivamente il pavimento e quale il soffitto!



All'uscita di questa galleria c'è il rischio di cadere in acqua... fate molta attenzione!

CURIOSITÀ

La colonna sonora di Firebugs è stata composta appositamente per il gioco dai Bomfunk MC's, la mitica coppia di DJ finlandesi che qualche anno fa debuttò e divenne famosa grazie alla canzone "Freestyler"! È da poco uscito il loro nuovo singolo, cover di un vecchio successo degli anni '80, dal titolo: Something Goin' On.



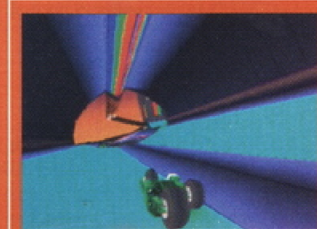
I Bomfunk MC's in versione digitale!

IN OGNI ANGOLO!

L'arma vincente di Firebugs è sicuramente la possibilità di percorrere ogni superficie solida presente nel livello. Grazie alla particolare forma delle moto, non dovrete preoccuparvi di uscire fuori strada o di ribaltarvi, ma al contrario, spesso correre sul tetto si rivelerà un ottimo metodo per riuscire a superare gli avversari più tenaci!



Una galleria di vetro... sembra quasi di volare...



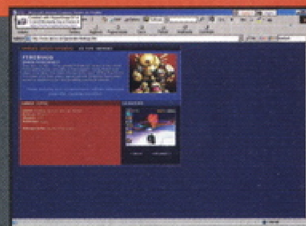
Ma qual è la pista!? Sembra tutto uguale...



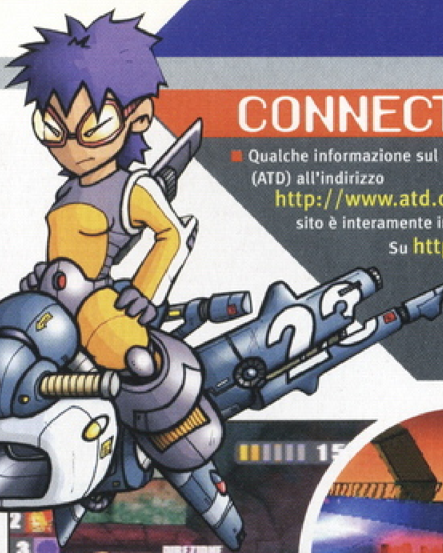
Sembrerebbe proprio che per evitare un paio di missili sia bastato balzare sul soffitto!

CONNECT!

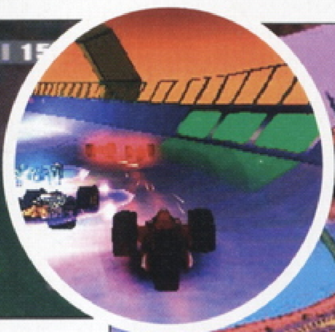
Qualche informazione sul gioco è presente nel sito degli sviluppatori (ATD) all'indirizzo http://www.atd.co.uk/gamesdev/firebugs.htm. Il sito è interamente in lingua inglese.
Su http://www.bomfunk.net/ invece c'è la pagina ufficiale dei Bomfunk MC's, se volete saperne di più su questo interessante gruppo musicale.













Quel missile non si placherà finché non avrà colpito almeno un nemico!

C'È CHI LE "SUONA" AGLI AVVERSARI...!

Una delle cose più divertenti del gioco è avere tra i personaggi selezionabili anche i due Bomfunk, Dj Gizmo e Bow, in versione digitale, ciascuno con la sua moto e il suo speciale attacco per... suonarle ai nemici! Gizmo lancerà dei missili in grado di seguire l'avversario, mentre Bow ne sparerà di più contemporaneamente per avere maggiori possibilità di colpire qualcuno.

"SARETE IN GRADO DI SORPASSARE UN AVVERSARIO SFRECCIANDO SU UNA PARETE O ADDIRITTURA ARRAMPICANDOVI SUL SOFFITTO DI UNA GALLERIA"

anche il pilota automatico temporaneo e la possibilità di raggiungere il solito turbo per far aumentare in modo spropositato la velocità del vostro bolide. Ogni personaggio, poi, possiede una moto con caratteristiche differenti, e ciascuna è equipaggiata con un attacco speciale (attivato dal tasto L1).

PIÙ VELOCE DELLA LUCE!

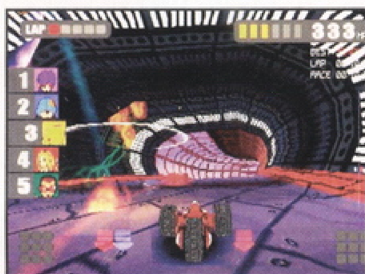
In ognuno dei 25 circuiti disponibili, suddivisi in 5 mondi, tutti con ambientazioni differenti fra loro, potrete utilizzare ogni strategia per vincere. Pensate che i programmatori hanno reso possibile percorrere ogni punto esterno alla pista, proprio per non limitarsi a far scorrere le ruote del vostro veicolo sulla semplice carreggiata! Così, i veicoli possono ribaltarsi e continuare a correre senza nessun problema, e ciò vuol dire che sarete in grado di sorpassare un avversario sfrecciando su una parete o addirittura arrampicandovi sul soffitto di una galleria, non essendo così costretti a rimanere entro i bordi della pista! Fate attenzione però, perché in alcuni livelli ci sono dei ponti molto stretti, e rischierete di fare più di un bel salto nel vuoto! Oltre alla modalità singola e a quella torneo, c'è la possibilità di gareggiare contro un amico a schermo diviso (con visuale orizzontale o verticale), e, come se non bastasse, è presente anche una modalità di allenamento, utile per poter studiare ogni angolo di tutte le piste, proprio per ottenere il meglio da ogni gara! Per finire, avrete a disposizione due visuali, una interna, e una esterna. Ogni ambientazione ha poi differenti caratteristiche. Si potranno percorrere le rovine delle città di antiche popolazioni, infiltrarsi all'interno dei giardini di Babilonia, saltare sulle dune del sabbioso deserto oppure sfrecciare per i sobborghi di una futuristica metropoli.

COMMENTO

Che dire di Firebugs... è senz'altro un gioco di corse alternativo, e il suo stile da fumetto lo distingue sicuramente dagli altri. Gli scenari sono molto fantasiosi e futuristici, e la velocità frenetica delle gare lo rende un titolo avvincente. Le robotiche moto, se viste da vicino, appaiono ben dettagliate e la grafica è molto carina. Forse il sonoro è un po' troppo ripetitivo, ma resta pur sempre in perfetta sintonia con la frenesia dell'azione. Gli amanti di Wipeout saranno appagati dallo stile offerto da Firebugs, ma potranno forse trovare qualche piccolo difetto capace di far sentire un po' di malinconia per il titolo della Psygnosis.







Quando ci sono ben 3 avversari alle vostre calcagna... lanciate una bella bomba e non dovreste avere più problemi!

IL GIUDIZIO DI PSONE

FIREBUGS

GRAFICA >	8
SONORO >	7
GIOCABILITÀ >	8
LONGEVITÀ >	7,5

VOTO FINALE: **8**

FOCUS

\+ È possibile percorrere ogni superficie solida della pista
Le gare assumono un ritmo frenetico
Gioco divertente e fluido



\- Pochi veicoli disponibili, tutti poco diversi tra loro



LA GRAFICA NON RAGGIUNGE I LIVELLI DI WIPEOUT, MA LE INNOVAZIONI LO RENDONO UN OTTIMO ANTAGONISTA

COMMENTO

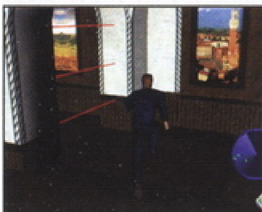
BELLE DONNE, AFFARI INTERNAZIONALI E UN SOLO NOME... LARGO WINCH!

CARTA D'IDENTITÀ



NOME	LARGO WINCH
PRODOTTO	UB ISOFT
SVILUPPO	UBI SOFT
GENERE	AZIONE/ AVVENTURA 3D
GIOCATORI	1
LINGUA	ITALIANO





Ma quella non è una trappola!? Fate attenzione, o un'intera squadra di loschi individui verrà a darvi la caccia.

LARGO WINCH

I FUMETTI E GLI EPISODI IN TV NON VI HANNO ANCORA SAZIATO!? ECCOVI IL GIOCO!



Tratto da una serie di fumetti ed episodi televisivi molto noti nel resto d'Europa, *Largo Winch* si propone per prendere sulle spalle un'eredità forse troppo pesante per le sue forze. Raccogliere il testimone lasciato da Solid Snake (passato alla più potente PS2) o dal grande Gabe Logan (l'ultimo vero agente segreto su PSX-PSone del quale si sono perse le tracce) non era infatti cosa da poco e per quello che abbiamo avuto la possibilità di vedere, in questa versione per la "piccola" di casa Sony, Largo non riesce a rispettare le attese malgrado offra un cocktail potenzialmente riuscito e vincente. Se vogliamo proprio essere pignoli ci accorgiamo però che l'ambientazione non è originale, visto che fa riferimento ai fumetti, e che tutta quella serie di intuizioni che proprio ai migliori titoli d'azione fanno riferimento con citazioni di *Tomb Raider, Metal Gear Solid* per giungere fino a *Syphon Filter*, sono realizzate con una pochezza e un'approssimazione veramente imbarazzanti.

Non vogliamo parlare della trama e dei vari enigmi che di volta in volta vi troverete a incontrare lungo lo sviluppo del gioco, preferiamo piuttosto restare in ambito prettamente tecnico, perché è proprio qui che si ravvisano i problemi maggiori ed è



Per essere a capo di una multinazionale, Largo Winch non è niente male come agente segreto!



CURIOSITÀ



A quanto pare, le mutande di Largo hanno destato scalpore tra la critica!



Ecco la scena incriminata! Chissà perché quando si parla di un videogioco, la critica è così fiscale... e pensare che in prima serata in TV si vede anche di peggio!

Lo sapevate che *Largo Winch* su PSone (per quanto riguarda il mercato italiano) ha rischiato la censura!? Voci di corridoio dicevano infatti che alcune scene del gioco sarebbero state un po' troppo, come dire... "calde" per un pubblico giovanile. Niente paura però, tutto è stato smentito da un messaggio presente sulla confezione, dove si consiglia il gioco soltanto ai maggiori di 14 anni.

CONNECT!

Se volete alcune informazioni sul gioco, potete visitare la pagina ufficiale del produttore all'indirizzo: http://www.ubisoft.it/giochi/prodotti/psx/index_psx.php.











Durante i combattimenti sarete messi a dura prova... State attenti a non rovinare il vostro nuovo vestito firmato!

I MINI-GIOCHI

In alcuni momenti, l'azione avventurosa del gioco verrà spezzata da alcuni mini-giochi. Per la loro estrema semplicità difficilmente vi sentirete frustrati, ma ciò non significa che non vi divertirete! Dopotutto, una partita a poker ogni tanto può rivelarsi piacevole...

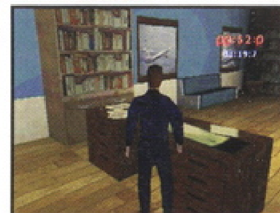


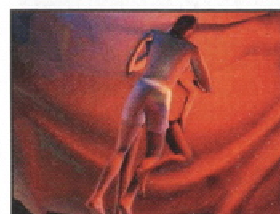
Ma come, invece di interessarsi dei propri affari, il nostro Largo Winch gioca a poker?



Il mini-gioco Hacker! Cercate di evitare l'attacco del virus e otterrete le informazioni segrete di cui avete bisogno!

In tutto il corso del gioco, è fondamentale frugare in ogni angolo. Niente deve sfuggire ai vostri occhi!







sempre qui che il giocatore incontra la maggior parte delle difficoltà.

LENTI COME LUMACHE

Basta il titolo di questo paragrafo per introdurre il primo macroscopico difetto che affligge *Largo Winch*: la lentezza. Per essere un atletico giovanotto, il nostro eroe si muove infatti con la tranquillità e la flemma proprie di un bradipo assonnato, costringendo a tenere costantemente premuto il tasto dorsale R2, quello della corsa. Dal punto di vista grafico, poi, le cose non si mettono proprio per il meglio, visto che i modelli tridimensionali risultano inaspettatamente spigolosi e malamente animati, caratterizzati in più da una sconcertante magrezza che dona al protagonista l'inquietante aspetto di un mimo in calzamaglia blu...

Certo, l'inserimento di elementi trasportati direttamente dal già nominato *Metal Gear Solid* - come le azioni silenziose o la possibilità di cercare oggetti tramite la pressione di un tasto - sembrano risollevare leggermente le sorti di questo gioco, ma purtroppo non bastano a pareggiare il conto con combattimenti poco coinvolgenti e molto limitati per quanto attiene alla possibilità di eseguire un qualsiasi accenno di combo offensive.

QUALCHE NOTA DI MERITO

Se tutta la parte dedicata alla realizzazione tecnica sembrerebbe far precipitare in una buca profondissima lo già sfortunato nascituro titolo della Ubi Soft, il sonoro che potrete udire in *Largo Winch*, al contrario delle aspettative, è veramente ben realizzato. Il sottofondo musicale, accompagna l'intero svolgimento del gioco e riesce a creare una certa atmosfera. Anche la storia nel suo piccolo è avvincente, e le 3 differenti sezioni in cui è diviso il tutto (investigazione, mini-giochi, combattimenti) lo attutiscono nella sua "caduta".

"PER ESSERE UN ATLETICO GIOVANOTTO, IL NOSTRO EROE SI MUOVE INFATTI CON LA TRANQUILLITÀ E LA FLEMMA PROPRIE DI UN BRADIPO ASSONNATO..."

COMMENTO

Che dire del signor Winch... L'impressione che si ottiene è quella di un titolo affrettato o di una reale mancanza di capacità in fatto di programmazione, perché il risultato finale delude particolarmente chi si aspettava la nascita di un nuovo eroe per PSone. Ancora una volta giunge la conferma che non basta partire da una licenza di successo per ottenere un prodotto di qualità e che le doti di un videogame che pretende di appartenere alla nuova era dei giochi d'azione non possono assolutamente prescindere da una realizzazione tecnica di gran qualità. Un consiglio? Rispolverate la vostra copia di *Syphon Filter* oppure, se non l'avete ancora giocato, correte ad acquistarlo perché Gabe Logan batte Largo Winch mille a zero!

IL GIUDIZIO DI PSONE

LARGO WINCH

GRAFICA >	5,5
SONORO >	6,5
GIOCABILITÀ >	5,5
LONGEVITÀ >	5,5
VOTO FINALE	6

FOCUS

\+ La storia di fondo è avvincente
\+ Il sonoro riesce a creare atmosfera

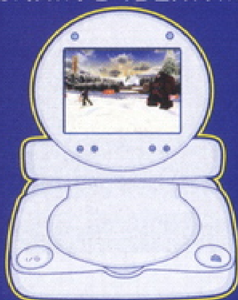
\- Grafica scadente
\- Azione lenta

SE LA GRAFICA E L'AZIONE DI GIOCO FOSSERO STATE UN PO' PIÙ AVVINCENTI, LARGO WINCH SI SAREBBE TRANQUILLAMENTE MERITATO UN VOTO IN PIÙ.

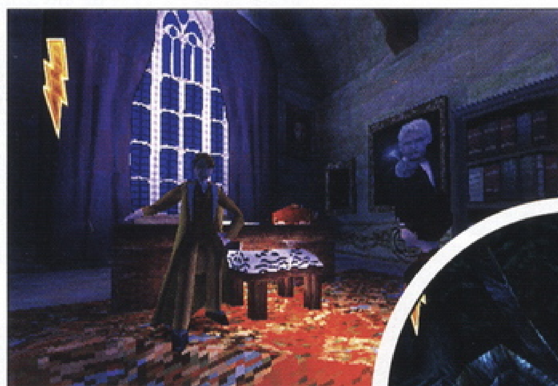
COMMENTO

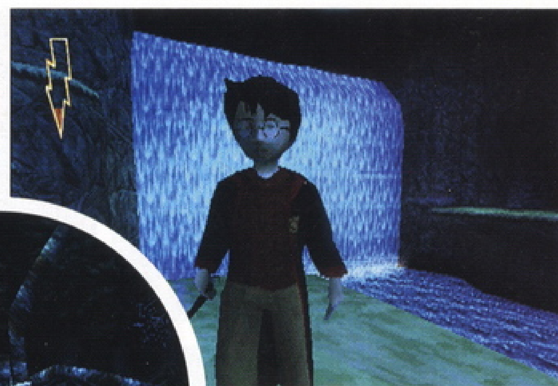
INCANTESIMI, RAGAZZINI ARMATI DI BACCHETTE MAGICHE E GUFI PARLANTI!

CARTA D'IDENTITÀ



NOME	HARRY POTTER E LA CAMERA DEI SEGRETI
PRODOTTO	EA GAMES
SVILUPPO	ARGONAUT
GENERE	AVVENTURA/ PLATFORM 3D
GIOCATORI	1
LINGUA	ITALIANO



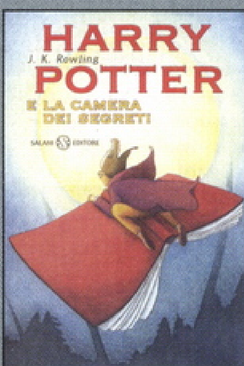








CURIOSITÀ



Il libro di Rowling, edito da Salani Editore, ha venduto una miriade di copie...

Questo gioco, come saprete, è tratto dal romanzo intitolato appunto "Harry Potter e la Camera dei Segreti" di J.K. Rowling, ed è il secondo capitolo delle avventure del piccolo mago occhialuto. Seguito del primo libro, ambientato nella stessa Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts, tutto è legato alle strane vicende collegate alla Camera dei Segreti. Harry e i suoi amici saranno protagonisti di una magica avventura e dovranno cavarsela contro mostri, incantesimi e insidie di ogni genere, il tutto naturalmente avvolto da una atmosfera incantata...

HARRY POTTER E LA CAMERA DEI SEGRETI

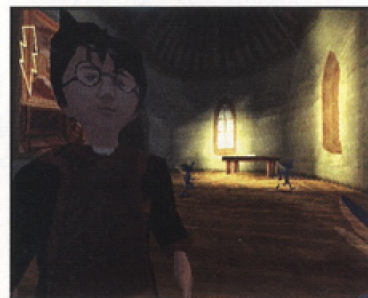
LA MAGIA DI HARRY POTTER HA CONQUISTATO ANCORA UNA VOLTA IL MONDO INTERO!



Harry Potter e la Camera dei Segreti è ispirato alle avventure narrate nell'omonimo libro scritto da J.K. Rowling, e raccoglie fedelmente le vicende scritte su carta trasferendole nel videogioco.
La storia è la stessa: Harry ignora l'avvertimento dell'elfo Dobby, che gli diceva di non tornare mai più alla sua scuola, e decide di far ritorno a Hogwarts. Così, durante il secondo anno scolastico nella Scuola di Magia e Stregoneria, il piccolo mago e i suoi compagni saranno ben presto coinvolti in un inquietante mistero legato alla Camera dei Segreti.
Il giovane Potter vedrà presto i suoi amici pietrificare e dovrà a tutti i costi scovarne la ragione. Chi sarà mai il responsabile? Draco Malfoy forse? Sarà dunque vostro il compito di svelare l'arcano nascosto e riuscire naturalmente a salvare i vostri amici! Ambientazioni completamente rinnovate, magie, duelli tra maghi, macchine volanti, gufi parlanti, e oggetti incantati da affrontare.







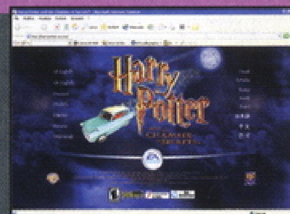
Spesso il 3D non rende bene l'idea e i personaggi e le locazioni appaiono un po' piatte.

Nel mini-gioco del lancio del peso, dovrete scaraventare il più lontano possibile i nani! Molto divertente...



CONNECT!

All'indirizzo http://harrypotter.ea.com/ troverete il sito ufficiale dei produttori del gioco (EA Games). Sito dinamico veramente ben realizzato, pieno di informazioni interessanti e collegamenti ad altre pagine Web correlate. Se amate le avventure del piccolo mago, correte a visitarlo!



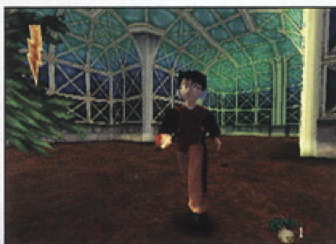
LE FIGURINE MAGICHE

Nel corso dell'avventura dovrete collezionare una serie di figurine magiche. Premendo il tasto Select, accederete a un inventario molto simile a un album. È proprio qui che "incollerete" le vostre Figurine delle Streghe e dei Maghi Famosi. In totale ce ne sono 20, più altre 4 speciali dei Fondatori. Questi oggetti vi garantiranno abilità magiche diverse che saranno indispensabili per il completamento del gioco.



Le abilità magiche delle figurine sono indispensabili per poter terminare l'avventura!

Harry Potter non ha per niente l'aspetto di un super eroe, eppure è riuscito a ottenere lo stesso un grande successo!



SEMBRA FACILE MA... LO È VERAMENTE!

Il meccanismo del gioco è molto comune agli altri giochi di avventura in 3D, ma la caratteristica sicuramente più evidente è la semplicità e l'intuitività che il gioco offre sin da subito. Grazie alla sezione che precede il gioco vero e proprio, sarete guidati in una successione di eventi che vi permetteranno di acquisire a sufficienza la pratica nei comandi. Durante i dialoghi, inoltre, per rendere a tutti (specialmente ai più piccoli) semplice la meccanica dell'azione, ci sono alcune parole chiave che vengono evidenziate con un colore differente dal resto del testo, proprio per far capire cosa si deve fare. Questo facilita non poco gli enigmi da risolvere, e guida il giocatore verso la giusta cosa da fare. Forse questo sistema non sarà apprezzato da tutti, ma visto il target a cui fa riferimento il gioco, è stata sicuramente una scelta più che azzeccata. Dopo la prima parte di apprendimento, vi ritroverete all'interno di un mondo interamente realizzato in 3D, e anche se c'è piena libertà di movimento, sarà difficile disorientarsi e perdersi per le varie locazioni. Per far fronte agli attacchi dei vari nemici, sarete armati della vostra bacchetta magica e avrete a disposizione vari attacchi sempre più potenti.



L'intero gioco è popolato da strani "esserini" come questi.

"PER FAR FRONTE AGLI ATTACCHI DEI VARI NEMICI, SARETE ARMATI DELLA VOSTRA BACCHETTA MAGICA E AVRETE A DISPOSIZIONE VARI ATTACCHI SEMPRE PIÙ POTENTI!"

UNA DISCRETA REALIZZAZIONE TECNICA

L'azione scorre molto veloce anche se questo va un po' a scapito della fluidità. Una nota di merito va di sicuro alla telecamera, che, al contrario di molti altri giochi, segue con una buona sintonia i vostri movimenti. Lo stesso vale durante i combattimenti, in cui se terrete premuto il tasto R1, avrete sotto tiro il nemico. La musica di sottofondo è appena percettibile e non diventa mai ripetitiva. La veste grafica non è affatto male e vi colpirà per la sua nitidezza.

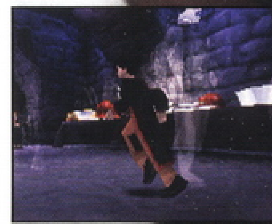


In alcuni momenti, dovrete sfidare i vostri compagni di scuola a colpi di bacchetta magica.

COMMENTO

Nel complesso, "Harry Potter e la Camera dei Segreti", si rivela un titolo piacevole da giocare. Sicuramente non emerge per le sue qualità tecniche, ma i caricamenti velocissimi e la più che buona funzionalità della telecamera che controlla la visuale sono aspetti davvero ottimi. Bastano pochi minuti per avere padronanza completa dell'azione e in men che non si dica giungerete alla fine del gioco senza accorgervene. L'intera avventura è in italiano, e grafica (semplice ma piacevole) e sonoro risultano di una decente qualità. Se per voi è importante vivere belle emozioni con una grande avventura, sicuramente non farete fatica ad arrivare fino in fondo a questo titolo della EA Games.









IL GIUDIZIO DI PSONE

LARGO WINCH

GRAFICA >	7	
SONORO >	7	
GIOCABILITÀ >	8	
LONGEVITÀ >	6,5	

VOTO FINALE **7**

FOCUS

+ Caricamenti molto veloci
+ Controlli intuitivi
+ Buona la telecamera 3D

- Grafica non eccellente

UN TITOLO SENZA TROPPE PRETESE, CHE PUNTA ALLA LINEARE SEMPLICITÀ DI UN'AVVENTURA DIRETTA PRINCIPALMENTE AI BAMBINI. DIVERTENTE E PIACEVOLE.

COMMENTO

CESARE HA DAVVERO CONQUISTATO TUTTA LA GALLIA? DECISAMENTE NO!

CARTA D'IDENTITÀ



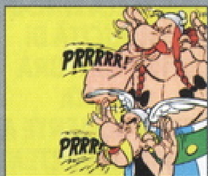
NOME	ASTERIX: IL FOLLE BANCHETTO
PRODOTTO	INFOGRAMES
SVILUPPO	USD
GENERE	PARTY GAME
GIOCATORI	1-4
LINGUA	ITALIANO

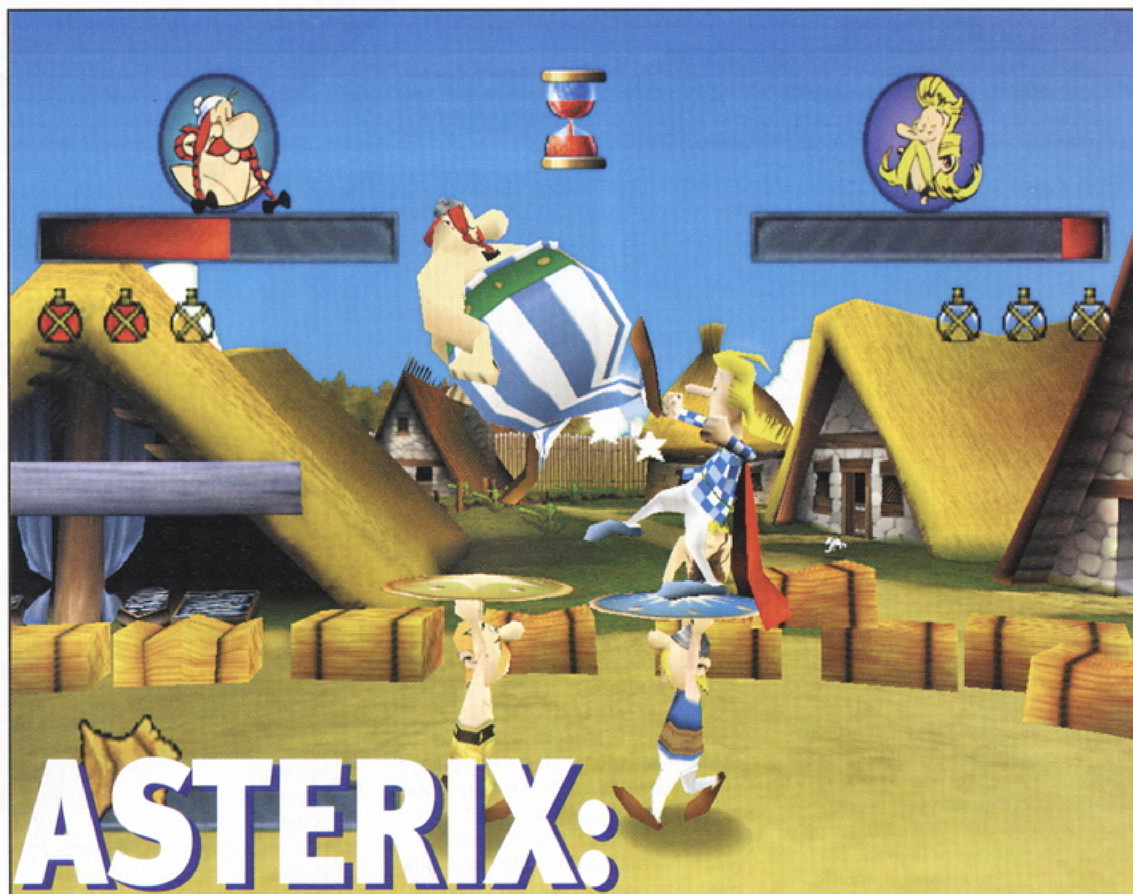




CURIOSITÀ

Pubblicate in tutto il mondo dalla Danimarca al Brasile (per un totale di 57 traduzioni, incluso il latino!), le avventure di Asterix, Obelix e degli altri strampalati personaggi dei francesi Goscinny e Uderzo hanno fatto divertire e sognare i ragazzi fin dal 1959, anno della prima apparizione in edicola. Da allora sono passati molti anni e la Asterix-mania ha contagiato veramente tutti, tanto da arrivare a cartoni animati e gadget, nonché all'apertura di un parco tematico, ovviamente in Francia. Senza contare i due film per il grande schermo!





ASTERIX: IL FOLLE BANCHETTO

ASTERIX E I SUOI AMICI CI REGALANO UN DIVERTENTISSIMO PARTY GAME DA GIOCARE IN COMPAGNIA



Avreste sospettato tanta agilità in Obelix? Sarà anche caduto nel calderone della pozione magica da piccolo, ma con quel fisico...



Al villaggio gallico fervono i preparativi per uno dei soliti sontuosi banchetti a base di cinghiale, ma stavolta le cose sembrano andare in modo diverso rispetto al solito. Il capo Abraracourcix ha infatti deciso di mettere in palio i due posti d'onore a tavola, quelli accanto a lui! Ma come è possibile riuscire a determinare chi tra gli abitanti del villaggio è il più meritevole? Facile! In perfetto stile gallico, vengono organizzati una serie di giochi "sportivi", cui tutto il villaggio partecipa con entusiasmo, ovviamente alle spese delle sfortunate truppe romane del vicino accampamento e dei cinghiali. Ecco quindi pronte 14 diverse sfide in grado di intrattenere per diverse ore fino a quattro giocatori, grazie al riuscitissimo mix di humour e grande azione 3D.

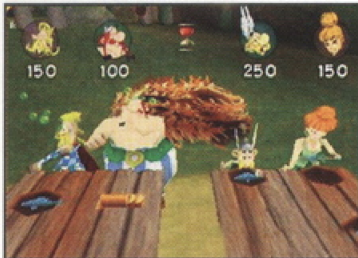
A CACCIA DI INGREDIENTI

Tra le varie prove da superare (tutte veramente divertenti) c'è ovviamente la caccia al cinghiale, una gara tra mangioni, il lancio del Romano e (restando in tema) prove cronometrate come la completa distruzione di un accampamento, gare di velocità o resistenza. Come detto, il gioco è completamente in tre dimensioni e realizzato alla perfezione per risultare immediato e niente affatto difficile, almeno per quanto attiene ai controlli. Pensate che sarà possibile gestire tutte





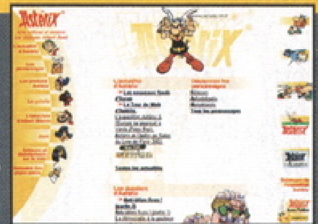

Una variante del lancio del giavellotto, solo che qui si usano soldati romani!


I mini-giochi che compongono questo titolo sono davvero divertenti!



CONNECT!

Se volete saperne di più su questo simpatico personaggio e il suo buffissimo mondo, potreste passare un po' di tempo nel sito ufficiale francese dedicato ad Asterix e ai suoi amici. L'indirizzo è http://www.asterix.tm.fr/ e comprende moltissime sezioni diverse, con immagini, informazioni, personaggi, merchandise e, sì, anche i videogiochi del gallico eroe. Il sito è in francese, con la possibilità di visualizzarlo però anche in inglese.



NON SOLO FUMETTI

Asterix è così famoso (e non solo in Francia) da spingere i produttori di gadget a inondare il mercato con oggetti di ogni tipo, dai teli mare alle pantofole, dalle tazze ai classici peluche, per arrivare a buffi giocattoli e divertenti Action Figures. Ve ne proponiamo qui una rapida carrellata.





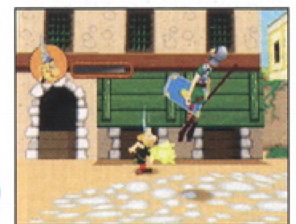


"IL GIOCO È COMPLETAMENTE IN TRE DIMENSIONI E REALIZZATO PER RISULTARE IMMEDIATO E NIENTE AFFATTO DIFFICILE"

le fasi del gioco facendo conto unicamente sulla leva analogica di sinistra e due soli pulsanti! Malgrado questa presunta limitazione e facilità di controllo non si deve assolutamente pensare che *Asterix: Il Folle Banchetto* sia un gioco facilissimo, visto che il tasso di sfida resta sempre elevato, soprattutto quando organizzerete competizioni con i vostri amici per gare testa a testa.

IL VILLAGGIO GALLICO VI ASPETTA!

Dal punto di vista tecnico, Asterix si fa rispettare grazie a una fluidità di movimento notevole e ad animazioni sempre puntuali e divertenti. A tutto questo si unisce l'ottima grafica che, oltre a replicare in maniera più che soddisfacente i personaggi nati dalla mente di Goscinny e Uderzo, ci offre panorami e scenari degni del miglior episodio della serie a fumetti, mentre l'audio aggiunge note di umorismo a tutte le scene. Se state cercando un titolo simpatico e divertente, magari adatto a un pubblico non troppo... "anziano", state certi che *Asterix - Il Folle Banchetto* è esattamente quello che fa per voi: veloce, divertente e colorato, ma soprattutto ora in versione economica!



IL GIUDIZIO DI PSONE

ASTERIX: IL FOLLE BANCHETTO

GRAFICA >	8
SONORO >	7,5
GIOCABILITÀ >	7,5
LONGEVITÀ >	7

VOTO FINALE: **8**

FOCUS

+ L'universo di Asterix è stato replicato fedelmente
+ Grafica e audio decisamente all'altezza
+ Personaggi noti e simpatici
+ Divertimento assicurato con altri tre amici

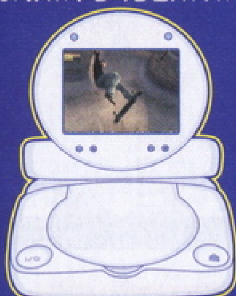
- Struttura di gioco potenzialmente ripetitiva
- Poco longevo se giocate da soli

QUESTO GIOCO È UN OTTIMO PLATINUM, SPECIALMENTE PER I PIÙ PICCOLI. VI ASSICURIAMO CHE È DAVVERO DIVERTENTE!

COMMENTO

ALLA RICERCA DI NUOVE ED EMOZIONANTI MANIERE PER MESCOLARVI LE OSSA?

CARTA D'IDENTITÀ



NOME	TONY HAWK'S PRO SKATER 3
PRODOTTO	HALIFAX
SVILUPPO	SHABA
GENERE	SPORT ESTREMI
GIOCATORI	1
LINGUA	INGLESE (SOTTOTITOLI IN ITALIANO)







TONY HAWK'S PRO SKATER 3

CURIOSITÀ

Una delle particolarità che hanno differenziato immediatamente la serie dedicata allo skater più famoso (e ricco) del mondo riguarda la colonna sonora che accompagna le vostre evoluzioni virtuali sulla tavola. Diretta a un pubblico giovane e vitale, questa incredibile compilation di successi comprende pezzi di band del calibro di Red Hot Chili Peppers, Ramones, Motorhead, Alien Ant Farm e addirittura la Rollins Band! Se non riuscirete a farvi male virtualmente, almeno spaccatevi le orecchie!



TUTTO IL RESTO È ASSOLUTAMENTE RELATIVO...



Una delle domande che frullano nella testa di chi possiede un gioco qualsiasi e che anno dopo anno si rinnova cambiando il numero dopo il titolo può essere: "Ho già comprato questo gioco l'anno scorso, era mitico allora e continua a essere fortissimo anche adesso... Perché mai dovrei spendere ancora soldi?". Si tratta di una domanda legittima che, una volta tanto, offre una risposta valida proprio in concomitanza alla pubblicazione in versione Platinum di *Tony Hawk's Pro Skater 3*, un gioco che pur essendo uscito in una scintillante versione per PS2, offre grandissime soddisfazioni anche sulla "piccolina" di casa Sony. Diverse le novità che lo caratterizzano, a partire dallo sviluppo che è stato affidato alla Shaba (che sostituisce Neversoft) per arrivare alla completa abolizione del denaro, fatto che sposta la competizione (e il tanto agognato sblocco del livello) sul raggiungimento di determinati obiettivi che variano da una locazione all'altra; in questo modo, non sarà più possibile acquistare nuove abilità o tavole segrete semplicemente pagando determinate somme, ma diventerà di vitale importanza riuscire a esplorare al meglio i livelli per non lasciarsi sfuggire veramente nulla, e guadagnandosi i power-up grazie alla propria abilità!



Una situazione decisamente scomoda! Qui vi toccherà bilanciare il peso il più a lungo possibile per aumentare i punti.





INVECCHIANDO SI MIGLIORA

Se la struttura del gioco non sembra particolarmente cambiata, quello che appare abbastanza chiaro è che alcune specifiche acrobazie (come i "manual") sono più semplici da realizzare, un fatto che, se potrà infastidire legger-

"TONY HAWK'S PRO SKATER 3 È DECISAMENTE IL MIGLIOR GIOCO DEDICATO AGLI SPORT ESTREMI ATTUALMENTE IN CIRCOLAZIONE SU PLAYSTATION"

CONNECT!

http://www.activisiono2.com/tony_hawk/main.asp

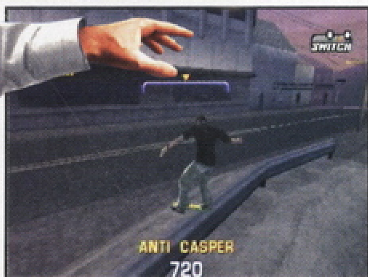
Eccovi un bel sito ufficiale per entrare nel mondo tutto velocità e acrobazie di Sua Maestà delle Rotelle Tony Hawk! Qui troverete molte interessanti informazioni sulla serie per console e sul suo mitico protagonista.













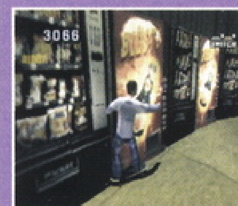
Ecco una bella tavola, peccato che non sia affatto bilanciata...



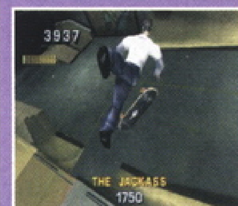
SOLO I MIGLIORI

Ecco la lista degli skater (disponibili e da sbloccare) che compaiono nel titolo, tutti fedelmente replicati e notevolmente realistici!

- Tony Hawk
- Steve Caballero
- Kareem Campbell
- Rune Glifberg
- Eric Koston
- Buck Lasek
- Rodney Mullen
- Chad Muska
- Andrew Reynolds
- Geoff Rowley
- Elissa Steamer
- Jamie Thomas
- Bam Margera







mente i giocatori più esperti, rende tutto decisamente più accessibile anche a chi non ha passato le sue giornate sullo scorso capitolo della serie.
Si può affermare senza esagerare che *Tony Hawk's Pro Skater 3* è decisamente il miglior titolo dedicato agli sport estremi attualmente in circolazione su PlayStation, e, anche se in alcuni casi la grafica non sembra essere al massimo, soprattutto se confrontata con quella della sorella maggiore PS2 (ma ricordiamoci i limiti oltre i quali la piccola console non può andare), è tutto il resto a fornire il massimo del divertimento e dell'adrenalina.
I livelli mostrano la consueta creatività nella composizione, ma il divertimento è tutto nelle vostre mani e nella maniera in cui deciderete di interpretare i vari salti e le acrobazie; anche il reparto sonoro mostra tutta la sua forza con effetti realistici e una colonna sonora che colpisce nel segno: insomma, se non avete ancora pensato di acquistare questo gioco, ora non avete proprio più alcuna scusa!



"...DIVENTERÀ DI VITALE IMPORTANZA RIUSCIRE A ESPLORARE AL MEGLIO I LIVELLI PER NON LASCIARSI SFUGGIRE VERAMENTE NULLA"



Un 180° non è tra le acrobazie più difficili, ma non provate a farlo in salotto!

IL GIUDIZIO DI PSONE

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

GRAFICA >	7,5
SONORO >	8
GIOCABILITÀ >	9
LONGEVITÀ >	8

VOTO FINALE **8,5**

FOCUS

\+
- Atleti originali in piacevole versione digitale
- Estremamente longevo
- Colonna sonora da brivido ed effetti audio notevoli
- C'è Tony, il mito. Non basta?

\-
- Chi non ama questo genere di sport estremi non proverà alcun interesse per questo titolo.
- Controlli non immediati per i novellini.

TONY HAWK TORNA A FARE ACROBAZIE SULLA PSONE, ED È SUBITO IL SUCCESSO!

COMMENTO

POCHI GIOCHI HANNO FATTO GRIDARE AL MIRACOLO: QUESTO CI È RIUSCITO!

CARTA D'IDENTITÀ



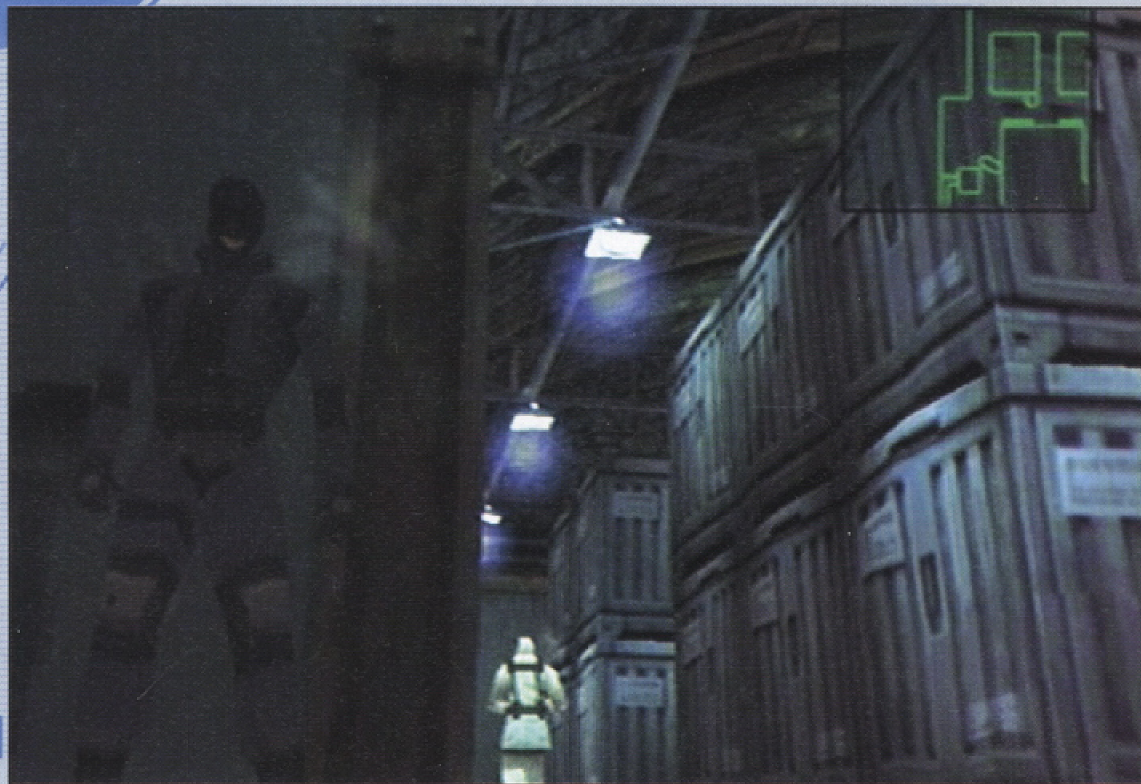
NOME	TACTICAL ESPIONAGE ACTION: METAL GEAR SOLID
PRODOTTO	KONAMI
SVILUPPO	KONAMI
GENERE	AZIONE/AVVENTURA
GIOCATORI	1
LINGUA	ITALIANO
DATA DI NASCITA	1998

CURIOSITÀ



Uno dei dati che ha confermato fin dalla sua uscita il grandissimo successo di Metal Gear Solid è stato il notevolissimo successo delle action figures (che qualcuno continua a chiamare pupazzetti...) ispirate al gioco e che riproducono i personaggi principali, nemici inclusi. Prodotte dalla mitica McFarlaine Toys, queste action figures hanno la particolarità di consentire un buon numero di pose grazie a snodi quasi invisibili, e presentano anche un discreto numero di accessori. Per quanto attiene alla qualità, non si discostano minimamente dalla linea McFarlaine, da sempre produttrice di modelli dettagliatissimi e sorprendenti. In commercio dovreste ora trovare la nuova serie dedicata al secondo capitolo, ma se foste fortunati potreste anche recuperare le prime tirature originali!





TACTICAL ESPIONAGE ACTION: METAL GEAR SOLID

IDEO KOJIMA PORTA IL SUO AGENTE SEGRETO SULLA PLAYSTATION E DA ALLORA NIENTE È PIÙ RIMASTO COM'ERA...



Se possedete una PlayStation e non avete mai sentito parlare di Metal Gear Solid, i casi sono due: o avete passato gli ultimi cinque anni prigionieri di una bara di grafite come Han Solo in Guerre Stellari, oppure avete acquistato la console l'altro ieri. Metal Gear Solid è infatti uno di quei pochi titoli che non può mancare assolutamente nella collezione di un appassionato di videogiochi, sia per quello che ha significato in termini di evoluzione del genere d'azione, sia per la realizzazione tecnica sopraffina che, unita a una sceneggiatura degna dei migliori film di spionaggio, aiuta a calarsi completamente negli scomodi panni dell'agente segreto Solid Snake. Senza entrare troppo in dettagli che potrebbero rovinarvi l'esperienza (la trama è ricca di colpi di scena che vale la pena non svelare) possiamo dirvi che la vostra missione sarà difficile e importantissima al tempo stesso: infiltrarvi in una base segreta, per investigare le intenzioni dei terroristi che la abitano e sventare una terribile minaccia all'ordine mondiale.

IL PERCHÉ DI UN MITO

È impossibile non sottolineare l'importanza di un titolo come Metal Gear Solid, soprattutto in prospettiva "storica" per quanto attiene allo sviluppo successivo dei giochi d'azione. Fino alla sua uscita, infatti, l'obiettivo primario in ogni titolo del genere era quello di superare nemici e ostacoli con la grazia e lo stile di Rambo, facendo a pezzi qualsiasi cosa si muovesse sullo schermo senza pensarci troppo. Pur non mancando le occasioni per scaldare le proprie armi, Solid Snake ha invece costretto un'intera generazione di giocatori a "pensare", a fermarsi e valutare l'opzione migliore preferendo la dissimulazione all'assalto feroce. Di lì a poco, l'approccio "Metal Gear" diventerà fondamentale e sarà praticamente impossibile giocare a un titolo che non contenga elementi di questo tipo, Galline in Fuga compreso...



NOVITÀ E TRADIZIONE

Accanto alle consuete azioni viste in qualsiasi titolo d'azione, Snake potrà contare su un set di mosse apparentemente insolite eppure utilissime. Tra quelle più innovative ricordiamo la possibilità di appiattirsi contro il muro, fatto che modifica l'inquadratura consentendovi di vedere ciò che accade a ridosso della parete alla quale vi appoggerete, potendo così valutare l'eventuale arrivo di nemici. Nella stessa posizione, potrete dare piccoli colpi sul muro per saggiarne la consistenza e scoprire eventuali passaggi segreti, o magari attirare l'attenzione delle guardie. Proprio in questo senso appare enorme il lavoro che il team di Kojima fu in grado di realizzare per quanto riguarda l'intelligenza artificiale dei

CONNECT!

http://www.konami.co.jp/ L'unica speranza per trovare ancora informazioni circa il primo episodio di Metal Gear Solid risiede nell'esistenza dei siti amatoriali, se è vero, com'è, che sul sito ufficiale di Konami non si trovano più notizie relative alla versione PSone. Se avete una connessione Internet, potete però dirigervi con una certa tranquillità su questi siti che, realizzati con grande passione dagli appassionati di Snake e compagnia, potranno risolvere qualsiasi vostro dubbio.



LE ARMI DI SNAKE



R5: versione leggera dell'AK47, in dotazione al nemico.



DESERT EAGLE: arma "giovane" ma con una storia alle spalle. In seguito amata molto anche da Max Payne...



PSG1: il fucile da cecchino più richiesto! Snake ne usa uno.



SOCOM: una delle pistole più usate nei videogame, affidabile e sicura.



MG: fratello maggiore dell'M16, spara colpi singoli e raffiche.



GLOCK18: un classico italiano apprezzato nel mondo.



AKS74: arma russa, solida e affidabile, crea qualche problema in fase di puntamento.



FIVESEVEN: impugnatura anatomica per un'arma dalle mille doti.



FAMAS: veloce, silenzioso e letale. Esattamente come Solid Snake.



MAKAROV: ideale per le signore!



AN94: mitragliatrice caricata dal basso con comodi slot. Il calcio è smontabile.

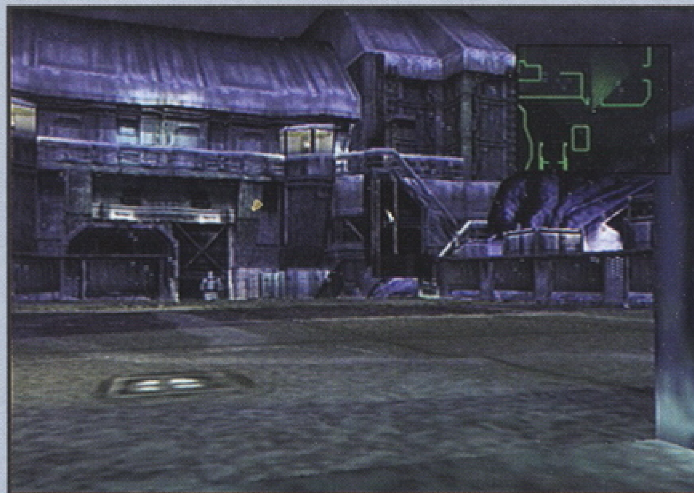


COLT ARMY nel Vecchio West tracciava il solco tra torto e ragione. Revolver Ocelot ne usa una.

Noterete facilmente l'ampiezza dell'arsenale a vostra disposizione: non si tratta certamente di uno dei più estesi, ma proprio in virtù dell'estremo realismo del gioco si tratta di uno dei più efficaci ed efficienti in circolazione, anche a distanza di anni!

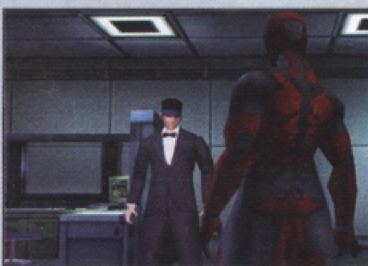


Siamo ancora fuori dal complesso, ma quel camion posteggiato sembra offrire un riparo piuttosto sicuro. Il problema sarà raggiungerlo senza essere scoperti!



Il complesso nel quale dovrete infiltrarvi ha un che di sinistro...



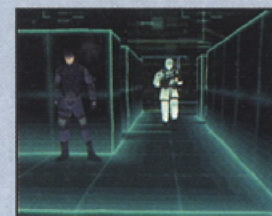


nemici che, pur seguendo specifici sentieri pre-programmati, non esitano a cambiare la loro direzione per investigare con attenzione una specifica area nel caso in cui avvertissero qualcosa di strano. L'unica possibilità di vittoria per il solitario Snake consiste nell'azione attenta e segreta, fatta di depistaggio e imboscate, lungo una storia appassionante, coinvolgente come non mai. Vi abbiamo parlato dei grandiosi colpi di scena della trama, ma è il caso di aggiungere che in più di una situazione sarete chiamati a operare scelte che imporranno sterzate decisive alla storia. In un paio di occasioni avrete infatti la possibilità di influenzarne direttamente lo sviluppo, portandovi, una volta ultimato il gioco, a ripeterlo per verificare tutte le altre possibilità.

UN MUST!

Oltre a tutto ciò, il vero pregio di Metal Gear Solid sta nella sua grande qualità complessiva, che lo fa apparire senza difetti, se escludiamo la non fenomenale lunghezza. La caratterizzazione dei personaggi raggiunge livelli mai visti, e avvicina il titolo a un vero e proprio film. Non si tratta solo di regia e inqua-

Le missioni in realtà virtuale vi permettono di prendere massima confidenza con i controlli.



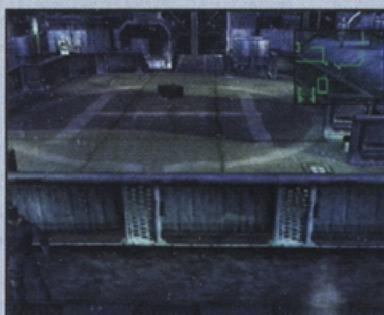




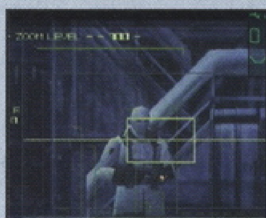
Le scene di intermezzo sono state realizzate con lo stesso motore del gioco e per questo motivo non si avverte assolutamente lo "stacco" tra i filmati e le parti interattive.

Piove, ma un agente segreto non deve preoccuparsi di questi dettagli! La missione è più importante!

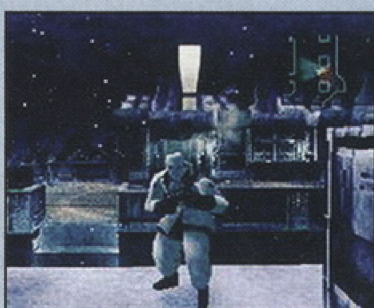












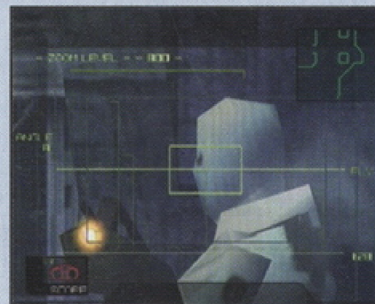
drature, ma ogni protagonista "buca" letteralmente lo schermo, grazie a motivazioni, desideri o necessità che spingono il giocatore a immedesimarsi in lui. Anche grazie a una solidissima impalcatura tecnica che sorregge il tutto, e a filmati di intermezzo che utilizzano la stessa qualità grafica delle sezioni interattive senza interrompere il flusso di emozioni, questo gioco è un must assoluto per tutti i possessori di PSone.

"DIVENTERETE SOLID SNAKE... PERCHÉ PROVERETE FISICAMENTE TUTTO QUELLO CHE PROVA LUI"



COMMENTO

Una delle parole che viene utilizzata con maggiore leggerezza, soprattutto di questi tempi, è "interattività". Senza dubbio possiamo dire che il primo vero esempio di interattività nel mondo dei videogiochi risale proprio a Metal Gear Solid, che grazie al Dual Shock è in grado di comunicarvi non solo una serie di sensazioni (il vostro joypad vibrerà in accordo con il battito del cuore di Snake), ma arriva a "massaggiarvi" i muscoli dell'avambraccio indolenziti da un durissimo combattimento all'ultimo pulsante! Diventerete Solid Snake senza nemmeno accorgervene, non perché siete voi a decidere in quale direzione andare, ma perché proverete fisicamente tutto quello che prova lui: tensione, spavento, nervosismo e trionfo. Un gioco da acquistare senza indugio.



Tra le dotazioni base di Solid Snake c'è anche un utile binocolo con zoom, la grafica è impressionante...



IL GIUDIZIO DI PSONE

METAL GEAR SOLID

		VOTO FINALE
GRAFICA >	9	9
SONORO >	8,5	
GIOCABILITÀ >	9	
LONGEVITÀ >	8	

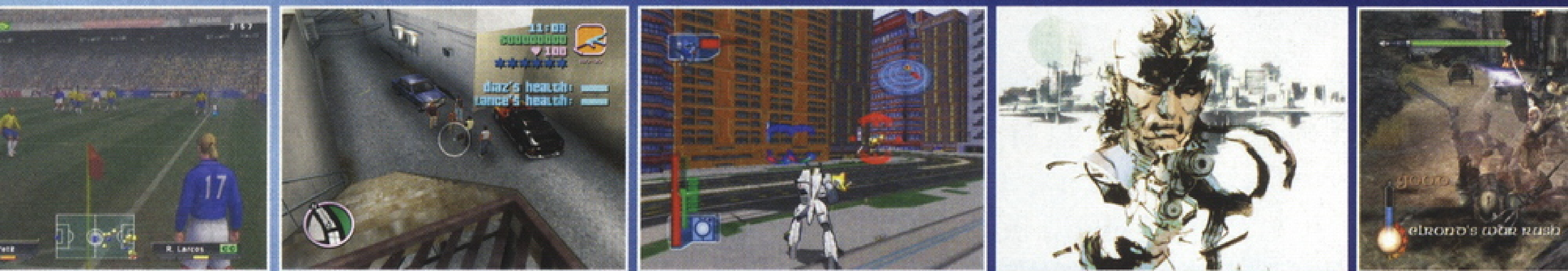
FOCUS

+ Intelligenza artificiale sofisticata, elevato tasso di sfida. Approccio innovativo alle situazioni. Trama complicata che incollerà le vostre dita al pad. Un gioco datato che regge bene il passare del tempo.

- Difficile trovare difetti a MGS se non la longevità.

UN GIOCO DA ACQUISTARE E CONSERVARE PER IL FUTURO. NON PUÒ MANCARE NELLA COLLEZIONE DI UN VERO APPASSIONATO DI VIDEOGIOCHI!

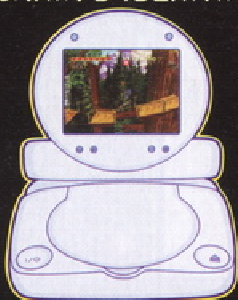
COMMENTO


diaz's health:
lance's health:
R. Larcos
elrond's war rush


PlayPress
PUBLISHING

IN PRINCIPIO ERA LA PLAYSTATION, POI FU SUBITO PANDEMONIUM!

CARTA D'IDENTITÀ



NOME	PANDEMONIUM
PRODOTTO	CRYSTAL DYNAMICS
SVILUPPO	CRYSTAL DYNAMICS
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
DATA DI NASCITA	1996

PANDEMONIUM

SE NON AVETE MAI FATTO UNA PARTITA CON QUESTO PICCOLO CAPOLAVORO VI SIETE PERSI QUALCOSA DI IMPORTANTE... E SAREBBE IL CASO DI RIMEDIARE!





Il finto 3D risulta comunque credibile e non si avverte quasi la necessità di una terza dimensione reale.



Le schermate di gioco offrono un panorama piacevolissimo che non stanca mai l'occhio.



Cosa può succedere se una maga distratta sbaglia incantesimo ed evoca un mostro tanto grande quanto pericoloso? Un vero disastro! Tutto il reame è ora minacciato dalla creatura che ha già cominciato ad andarsene in giro combinando guai a più non posso e a qualcuno tocca quindi porre un rimedio alla situazione. Molto in fretta. Chi può fare di meglio della maga stessa e del buffone di corte Fargus?

"PER ESSERE UN ATLETICO GIOVANOTTO, IL NOSTRO EROE SI MUOVE INFATTI CON LA TRANQUILLITÀ E LA FLEMMA PROPRI DI UN BRADIPO ASSONNATO..."

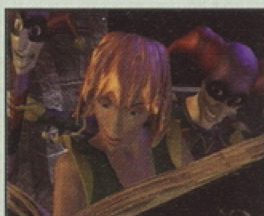
DUE PERSONAGGI IN CERCA DI GUAI

Pur inquadrandosi in un solido quanto noto genere (quello dei platform) Pandemonium è stato, per i suoi tempi, un innovatore sotto diversi punti di vista, presentando due personaggi tra cui scegliere all'inizio di ogni livello, dotati di abilità specifiche e differenti che possono essere più o meno adeguate agli ostacoli da superare lungo lo sviluppo della storia. Se questa opzione è diventata ormai quasi uno standard nei vari giochi di questo tipo, va sottolineato che per l'epoca si trattava di una grossa novità. Il doppio salto di Nikki la maga risulta utilissimo nella maggior parte dei 18 livelli a disposizione, mentre l'attacco turbinante di Fargus (quasi una copia di quello del mitico Crash Bandicoot) torna molto utile quando c'è da menare le mani.

COMMENTO

Parlando di novità nel mondo dei platform nell'ormai quasi remoto 1996, Pandemonium si è fatto notare anche per un'altra particolarità, che è stata ripresa in molti altri titoli successivi e che ha arricchito il già datato schema dei giochi appartenenti a questo genere: una volta abbandonato il terreno dopo un salto è infatti possibile affidarsi al vento e governare la planata di Nikki o Fargus per raggiungere locazioni dello schermo altrimenti inaccessibili, garantendo divertimento e un po' di varietà. Il gioco può vantare una grafica colorata e molto bella e 18 divertenti livelli da esplorare. In definitiva, questo è un titolo che ha ancora molto da dire e che decisamente vale la pena riscoprire, soprattutto se siete dei veri appassionati del genere!







Ecco Fergus, il primo buffone della storia con una missione: salvare il suo mondo!

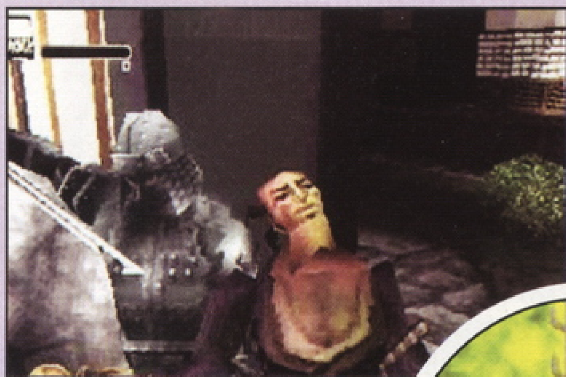


La delicata Nikki fa vedere i canonici sorci verdi ai cattivi di turno.

IL GIUDIZIO DI PSONE

8

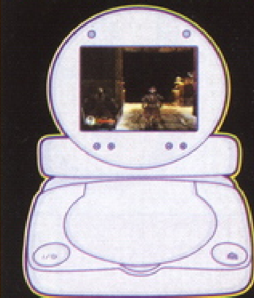
NON SARÀ FACILE RIUSCIRE A RIPESCARE QUESTO SIMPATICO PLATFORM, MA NOI VI CONSIGLIAMO DI AFFERRARLO AL VOLO SE VI CAPITASSE TRA LE MANI! SICURAMENTE NON È MOLTO FACILE, E POTRÀ SEMBRARE ADDIRITTURA OSTICO A CHI NON FOSSE ABITUATO AL GENERE. MA I FAN DEI PLATFORM E CHIUNQUE NON DISDEGNI UNA BUONA DOSE DI SFIDA SI TROVERÀ DAVVERO A SUO AGIO CON QUESTO TITOLO DIVERTENTE E PIENO DI RISORSE.



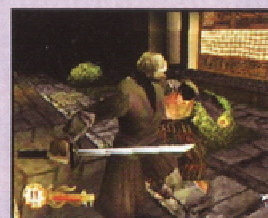




CARTA D'IDENTITÀ



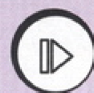
NOME	TENCHU: STEALTH ASSASSINS
PRODOTTO	SCEE
SVILUPPO	ACTIVISION
GENERE	AZIONE/ AVVENTURA
GIOCATORI	1
DATA DI NASCITA	1998



In questo mitico gioco che non dovrebbe mancare in nessuna collezione seria sarete uno spietatissimo ninja.

TENCHU: STEALTH ASSASSINS

PRIMA DI KENGO, ONIMUSHA E KESSEN, IL GIAPPONE FEUDALE HA AVUTO ALTRI EROI!



Il Medioevo ha sempre affascinato i programmatori di videogiochi, forse per la sua nomea di periodo storico oscuro (anche se oggi sappiamo che non lo fu), o più semplicemente per la violenza dei tempi. Ma se parecchi giochi hanno concentrato l'attenzione sull'Europa dei Crociati, con Tenchu l'attenzione si sposta al Giappone feudale, diviso in tanti piccoli regni e dominato dai vari signori della guerra. La nobiltà terriera fondava il suo potere sulla forza delle armi e spesso ricorreva ad assassini prezzolati per regolare conti e dirimere questioni politiche.

"PER ESSERE UN ATLETICO GIOVANOTTO, IL NOSTRO EROE SI MUOVE INFATTI CON LA TRANQUILLITÀ E LA FLEMMA PROPRI DI UN BRADIPO ASSONNATO..."

NINJA: ASSASSINI NATI

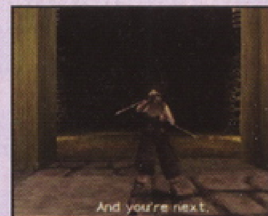
È proprio nei panni di un ninja, cioè uno di questi assassini, che vivrete questo gioco. L'importanza di Tenchu non è solo relativa alla sua indubbia qualità, ma è notevole anche dal punto di vista della storia dei videogame, per quanto riguarda l'evoluzione successiva dei giochi d'azione. Se l'obiettivo finale di ogni missione è quello di uccidere un nemico specifico, quello che differenziava Tenchu dal resto dei titoli in commercio all'epoca della sua uscita erano le modalità con le quali doveva essere raggiunto il bersaglio. Giocando come un lupo solitario e non potendo contare sull'aiuto di nessuna forza esterna, è impossibile pensare di usare assalti frontali: l'unica speranza di successo risulta nell'azione silenziosa, nel mimetismo e nell'abilità di uccidere nel buio senza essere notati da anima viva.



SEGRETEZZA UGUALE SICUREZZA

Già, perché nella maggior parte dei casi (malgrado l'ambientazione sia molto varia e spazi da fortezze apparentemente inaccessibili a città popolate, da foreste secolari a enormi palazzi) vi capiterà di dovervi infiltrare all'interno di complessi sorvegliatissimi, scoprendo nuovi percorsi e utilizzando la bellezza di oltre 20 armi differenti per spianarvi la strada lungo le 10 missioni che compongono il gioco. L'azione, che si svolge in terza persona, è veramente emozionante, grazie all'atmosfera densa e tesa, data da un'accurata scelta di colori, dalle musiche di accompagnamento e dal rispetto dei dati storici per quanto riguarda i vestiti e le armi. In tutto questo spicca la presenza di una fanciulla che si alternerà al personaggio principale in una serie di missioni, presentando ancora una volta la possibilità di giocare contemporaneamente con due personaggi differenti dotati di capacità e attitudine ben distinte. Che altro dire, se non che non dovreste mai farvelo sfuggire nel caso in cui ve lo trovaste davanti?





LIBERTÀ ASSOLUTA

Tenchu è stato forse il primo titolo nel quale il giocatore poteva scegliere, con una libertà quasi totale, la strada migliore per raggiungere il proprio bersaglio senza essere obbligato a seguire alcun sentiero predeterminato. È ovvio che ci siano delle "strade" preferenziali, ma difficilmente incontrerete bersagli umani insormontabili. Ricordate: il silenzio è un arma e l'oscurità un prezioso alleato..

Sicuramente non è uno dei titoli più nuovi per la PSOne, ma Tenchu non ha mai perso il suo grandissimo fascino!



IL GIUDIZIO DI PSONE

8

UN TITOLO CHE HA FATTO LA STORIA DEI VIDEOGAME SU PLAYSTATION, E CHE HA ANTICIPATO LARGAMENTE TEMATICHE E SITUAZIONI DI GIOCO SUCCESSIVAMENTE PORTATE ALLA GLORIA DA ALTRI CAPOLAVORI COME ONIMUSHA E KESSEN!

899.99.88.73

Accedere al servizio è facilissimo!

Dopo il messaggio di benvenuto, vi verrà chiesto di selezionare la console preferita: "premi 1 per la PSone, premi 2 per la PlayStation 2 e premi 3 per i vecchi successi della PlayStation". Ora non dovete fare altro che digitare le 2 cifre corrispondenti al gioco desiderato.

PlayStation 2

È ora di essere i migliori!



01 MAXIMO
02 PRO EVOLUTION SOCCER
03 CAPCOM VS SNK 2
04 TONY HAWK'S PRO SKATER
05 GT3 CONCEPT
06 JAMES BOND 007
07 MDK2
08 SILENT SCOPE 2
09 NASCAR 2001
10 CRASH BANDICOOT
11 BATMAN VENGEANCE
12 BALDUR'S GATE
13 JAK AND DAXTER
14 DROPSHIP
15 THE SIMPSONS
16 SSX TRICKY
17 SOUL REAVER 2
18 SMUGGLER'S RUN
19 MAX PAYNE
20 METAL GEAR SOLID 2
21 LEGACY OF KAIN
22 ICO
23 ARMORED CORE 2
24 GUILTY GEAR X
25 THIS IS FOOTBALL 2002
26 DINASTY WARRIOR 3
27 4X4 EVOLUTION
28 CART FURY
29 CITY CRISIS
30 KLONOA 2
31 SPY HUNTER
32 TIME CRISIS 2
33 GTA 3
34 KINETICA
35 COOL BOARDER 2001
36 MADDEN NFL 2002
37 EXTREME G3
38 PARAPPA THE RAPPER 2
39 ESPN SKATEBOARDING
40 TWISTED METAL BLACK
41 TEST DRIVE OFF ROAD
42 SILENT SCOPE 2
43 RESIDENT EVIL: CODE VERONI
44 DARK CLOUD
45 OPERATION WINBACK
46 RED FACTION
47 CRAZY TAXI 2
48 SKY ODISSEY
49 SUPER BOMBAD RACING
50 WINNING ELEVEN 5
51 F1 2000
52 INTERNATIONAL TRACK AND
53 BLOODY ROAR 3
54 ARMORED CORE 2
55 FIFA 2001
56 PAPERINO
57 DEAD OR ALIVE 2
58 GRADIUS
59 SILPHEED
60 GRAN TURISMO 3
61 STAR WARS STARFIGHTER
62 UNREAL TOURNAMENT
93 DEUS EX - THE COSPIRACY
94 F. M. CAMPIONATO 2002
95 FREQUENCY
96 MISTER MOSQUITO
97 REDCARD SOCCER 2003
98 STARWARS RACER REVENGE
99 T.V. PGA TOUR 2002
70 TEKKEN TAG TOURNAMENT
101 AGGRESIVE INLINE
102 ENDGAME
103 MEDAL OF HONOR F. LINE
104 SOLDIER OF FORTUNE G.E.
105 TEST DRIVE OVERDRIVE
76 AIRBLADE
77 WIPEOUT FUSION
78 SOLDIER OF FORTUNE
79 PARIS DAKAR RALLY
80 GODAI ELEMENTAL FORCE
81 SHAUN PALMERS
82 STATE OF EMERGENCY
83 SPLASHDOWN
84 ROBOT WARS
85 REZ
86 NHL 2K2
87 NBA LIVE 2K2
88 HALF LIFE
89 FREQUENCY
90 ESPN SNOWBOARDING
91 DINASTY WARRIORS 3
92 PIRATES LEGEND OF BLACK
106 STREET HOPPS
107 TOCA RACE DRIV
108 MAT HOFFMAN PRO BMX 2
109 TMX SUPERFLY

SERVIZIO OFFERTO DALLA TECNO SISTEMI DI TELECOMUNICAZIONI SRL - V.LE B. BUOZZI N. 98 - ROMA

PlayStation

01	COLIN MC RAE RALLY 2	34	GUNDAM 0079	67	TOMB RAIDER 3
02	HARRY POTTER	35	TEKKEN	68	TOMB RAIDER 2
03	DIGIMON 2	36	MORTAL KOMBAT 4	69	TARZAN
04	DIGIMON	37	G POLICE 2	70	SYPHON FILTER 2
05	ISS PRO EVOLUTION 2 PT4	38	DUKES OF HAZZARD	71	KOUDELKA
06	ISS PRO EVOLUTION 2 PT3	39	SUPERCROSS 2001	72	SPYRO 3
07	ISS PRO EVOLUTION 2 PT2	40	X-MEN MUTANT ACADEMY 2	73	RAGE RACER TYPE 4
08	ISS PRO EVOLUTION 2 PT1	41	LA MUMMIA	74	PARASITE EVE 2
09	TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT4	42	MUPPET RACE MANIA	75	MEDIEVIL 2
10	TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT3	43	CRASH BANDICOOT 2	76	COOL BOARDER 2001
11	TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT2	44	NIGHTMARE CREATURES 2	77	METAL SLUG X
12	TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN PT1	45	CROC 2	78	V-RALLY 2
13	ALONE IN THE DARK EDWARD PT4	46	LEGO RACERS	79	X-MEN MUTANT ACADEMY
14	ALONE IN THE DARK EDWARD PT3	47	PAC MAN WORLD	80	TOMB RAIDER CHRONICLES
15	ALONE IN THE DARK EDWARD PT2	48	THIS IS FOOTBALL 2	81	GEKIDO
16	ALONE IN THE DARK EDWARD PT1	49	SIMPSON WRESTLING	82	TENCHU 2
17	SOUTH PARK	50	RESIDENT EVIL 3	83	SPIDERMAN
18	SILENT HILL	51	GTA 2	84	DRIVER 2
19	LE MANS 24 HOURS	52	DEMOLITION RACER	85	TIME CRISIS PROJECT TITAN
20	007 TOMORROW NEVER DIE	53	ARMY MAN AIR ATTACK	86	SPYRO 2
21	WIPEOUT 3	54	SPIDERMAN 2	87	SYPHON FILTER 3
22	QUAKE2	55	ISS PRO EVOLUTION	88	FINAL FANTASY 9
23	PANDEMONIUM 2	56	TEKKEN 3	89	FIFA 2002
24	MISSION IMPOSSIBLE	57	TEKKEN 2	90	DUKE NUKEM TIME TO KILL
25	KEN IL GUERRIERO	58	RESIDENT EVIL 2	91	DRAGON BALL ULTIMATE BATTLE 22
26	CASTLEVANIA	59	RESIDENT EVIL	92	DRAGON BALL Z
27	WORLD SCARIEST POLICE	60	METAL GEAR SOLID	93	DRAGON BALL GT
28	DINO CRISIS 2	61	FINAL FANTASY 8	94	CRASH TEAM RACING
29	A SANGUE FREDDO	62	FINAL FANTASY 7	95	CRASH WARPED
30	ISS PRO EVOLUTION 2	63	BUGS BUNNY LOST IN TIME	96	PAPERINO OPERAZIONE PAPERO
31	JACKIE CHAN	64	DIE HARD 2	97	F1 2001
32	FEAR EFFECT	65	GRAN TURISMO 2		
33	I PUFFI	66	TOMB RAIDER : THE LAST REVELATION		

PlayStation Gold

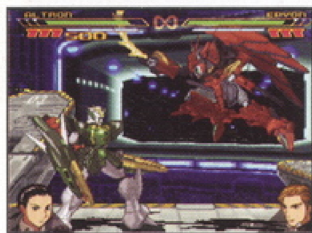
01	AKUJI	18	WIPEOUT 2097	35	LUCKY LUKE
02	VIGILANTE 8	19	V-RALLY	36	KLONOA
03	TOCA	20	TOMBI	37	IMPACT RACING
04	SYPHON FILTER	21	SOVIET STRIKE	38	HERCULES
05	RAINBOW SIX	22	ABE ODYSSEY	39	GRAN TURISMO
06	MICROMACHINE V3	23	TIME CRISIS	40	EVIL ZONE
07	HOT WHEELS	24	T'AI FU	41	DRIVER
08	HOGS OF WAR	25	XMEN VS STREET FIGHTER	42	DIE HARD TRILOGY
09	FINAL FANTASY TACTICS	26	SOUL BLADE	43	DEAD OR ALIVE
10	EVIL ZONE	27	RAYMAN	44	CROC
11	BLOOD OMEN	28	RAYSTORM	45	CRASH BANDICOOT
12	APE ESCAPE	29	MEDIEVIL	46	BROKEN SWORD 2
13	ACTION BASS	30	POINT BLANK	47	BROKEN SWORD
14	A BUGS LIFE	31	PITFALL 3D	48	BLOODY ROAR 3
15	TEKKEN	32	PARASITE EVE	49	TOSHINDEN 3
16	MORTAL KOMBAT TRILOGY	33	NUCLEAR STRIKE	50	BATMAN E ROBIN
17	MORTAL KOMBAT 3	34	MARVEL SUPER HEROES	51	AIR COMBAT
				52	ACE COMBAT 2

INFORMAZIONI

PRODOTTO	BANDAI
SVILUPPO	BANDAI
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	AUTUNNO 2002

GUNDAM BATTLE ASSAULT 2

I GUNDAM HANNO ANCORA LE BATTERIE CARICHE!





Sarà possibile scegliere tra diverse arene in cui combattere.

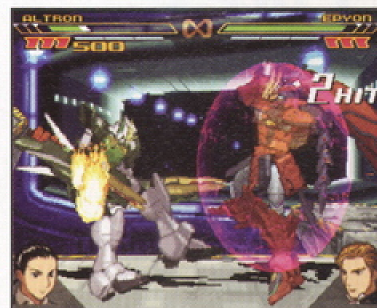


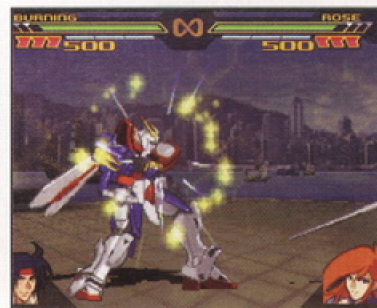




Era il lontano 1979, quando in TV fu mandata in onda la prima serie di episodi di Gundam (prodotti dalla Nippon Sunrise). Da quell'anno, Yoshiyuki Tomino, il creatore giapponese dei famosissimi robottoni, divenne famoso anche in Italia e la serie animata catturò milioni di persone che ancora oggi ricordano con nostalgia il breve ma intensissimo periodo in cui fu trasmessa (fu effettivamente interrotta prima della fine a causa di un problema di licenza). Negli anni seguenti, la fama dei mitici robot antropomorfi (ma dal design innovativo e spettacolare) continuò a crescere e molte case produttrici di videogiochi decisero di creare decine di titoli ispirati alle epiche battaglie interspaziali dei loro eroi giganti. La famosa Bandai ne ha creato già più di uno, e l'ultimo sta per arrivare anche da noi, distribuito da Infogrames. Si tratta di un picchiaduro in cui i diversi modelli di Gundam si affrontano uno contro uno. Seguito del primo Battle Assault uscito più di un anno fa, il gioco cercherà di essere un suo degno successore, migliorando la qua-









SU INTERNET

All'indirizzo http://www.bandaigames.com/ c'è una sezione dedicata al nuovo videogioco di casa Bandai. È interamente in inglese, ma vale la pena di dargli un'occhiata. Ci sono informazioni e immagini, e in più potrete scoprire qualcosa anche sugli altri titoli della famosa casa giapponese dedicati a Gundam.



Nella schermata delle opzioni è possibile settare i parametri per il prossimo incontro. Potrete sbizzarrirvi!







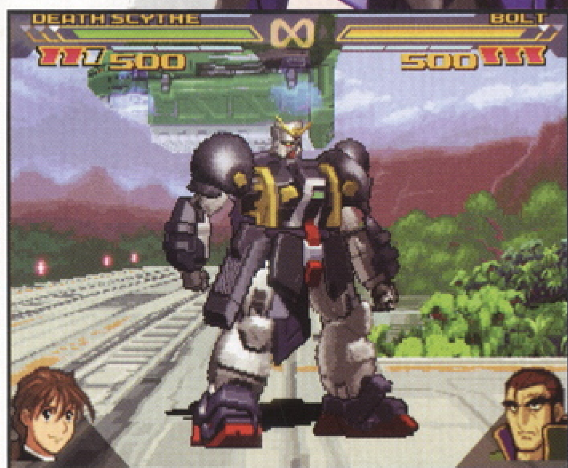
MEGLIO IN COMPAGNIA...

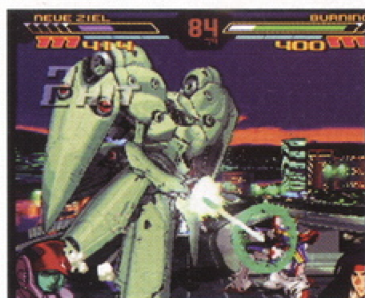
Possiamo dirvelo già da ora: questo titolo darà sicuramente il meglio di sé nella modalità a due giocatori. Con qualche ora di pratica si riescono a intraprendere incontri spettacolari, che terranno tutti gli eventuali spettatori incollati allo schermo. E poi, volete paragonare il divertimento di massacrare un amico a forza di combo appena imparate con la ripetitività del gioco singolo, per quanto piacevole? I picchiaduro sono fatti per essere consumati in compagnia!











A giudicare dalle dimensioni dello sfidante, questo non sembrerebbe un incontro molto onesto...



Questo Zaku II è quasi sconfitto dalla potenza ed eleganza del Rose che lo affronta.

lità già presente nel suo predecessore e regalando così ai milioni di fan un titolo veramente coi fiocchi! Il futuro mondo dove i giganti robot pilotati dall'uomo dovranno combattere per riuscire a vincere e riportare la pace sarà ospitato ancora una volta dalle vostre PlayStation, e la vostra abilità nel combattimento sarà messa a dura prova. Innanzitutto, dovrete scegliere uno dei tre protagonisti dell'azione (G Gundam, Gundam Wing, Mobile Suit Gundam) e affrontare gli altri avversari in sei differenti modalità di battaglia; ovviamente, dipenderà tutto da voi e dalle vostre abilità combattive e tattiche.

COMBATTIMENTI ALL'ULTIMO RAGGIO LASER!

Potrete scegliere il vostro personaggio preferito e avanzare round dopo round a colpi di arti marziali e di spaventose e futuristiche armi, mentre la trama si svilupperà intorno a voi, regalandovi piacevoli rivelazioni e colpi di scena. Potrete avere l'onore di pilotare il leggendario Gundam RX-78 e intraprendere una guerra contro il malvagio Principato di Zeon, oppure appropriarvi dei comandi del recente Wing. Il gioco mostrerà tutto il suo splendore in grafica 2D, e vi permetterà di scegliere fra differen-



A OGNUNO IL SUO GUNDAM

Gundam Battle Assault 2 può vantare al suo interno molti diversi modelli di robot, per soddisfare le esigenze (e la memoria) di ogni fan! Diamo un'occhiata ai migliori!

GUNDAM WING: Il Gundam Wing è stato visto sui nostri teleschermi e prende il nome dalle sue splendide ali da angelo.

BOLT: Tozzo e massiccio, dà l'idea di essere lento ma letale!

ALATRON: l'Altron Nataku ha fattezze classiche e armi potenti. Un vero gioiello.

SANDROCK: ha due corte ali stilizzate e rapidissime armi a frusta.

BURNING: Ecco un altro Mobile Suit imponente e maestoso, che riempirà di nostalgia i fan della serie...

GP 02: Questo modello di Gundam è caratterizzato da un gigantesco scudo.

RX 78: Il più mitico dei Mobile Suit, quello pilotato da Peter Rei! Sapevate che il "78" del suo nome è legato al suo anno di nascita?

ROSE: l'eleganza e la compostezza del Rose non ne fanno un avversario meno temuto!

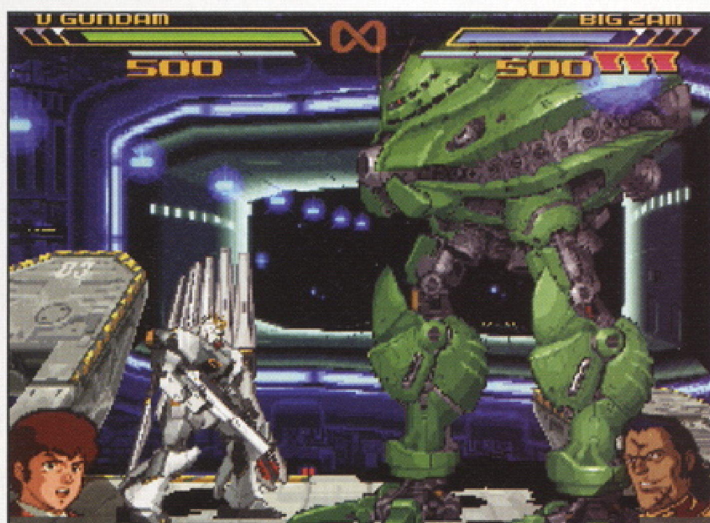
HEAVY ARMS: Le principali armi sono i potentissimi cannoni da braccia. Restare a distanza non vi servirà!

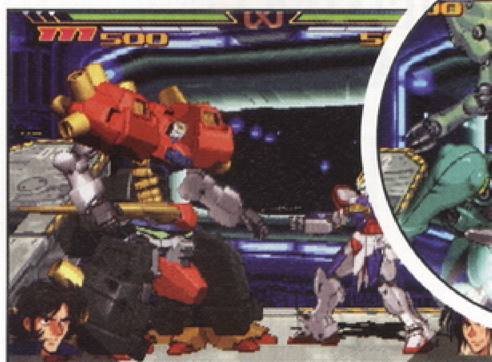
DEATHSCYTHE: Come recita il suo nome, si serve di una falce che assomiglia molto a quella del Tristo Mietitore... Brrr!

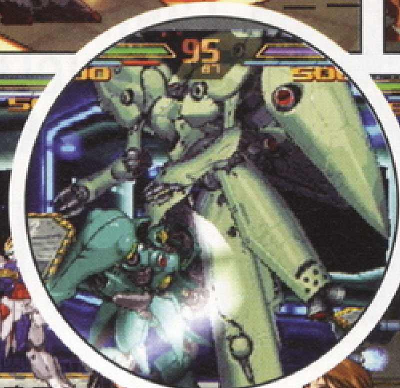
MAXTER: i pugni sono l'arma principale del Maxter, uno dei più antropomorfici dei Gundam.

ZAKU II: potrà sembrare sgraziato, ma è un ammasso di forza bruta al massimo livello!













Alcuni Mobile Suit possono sparare colpi a distanza...



...Altri, invece, sono molto più efficaci da vicino.



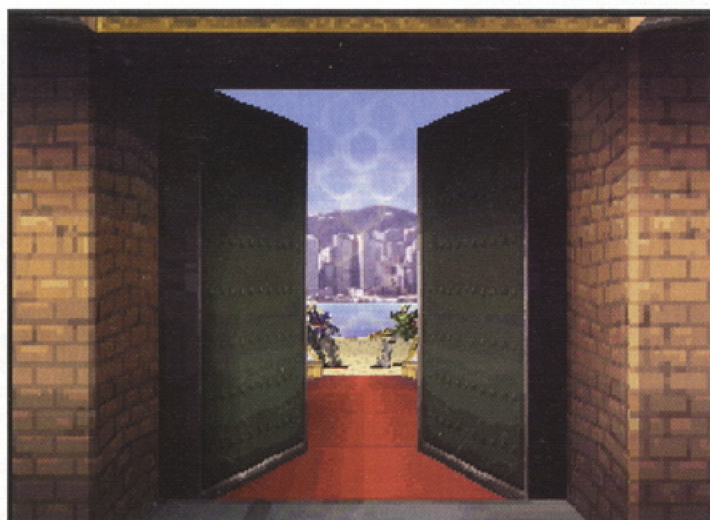
Un colpo laser del Gundam di Rose. Che potenza!

ti tipologie di gioco, tra cui Modalità Scontro (contro la CPU o contro un altro giocatore), Survival e Time Attack. I colpi di base saranno in tutto quattro, basati su calci e pugni di diversa intensità. Per ora i personaggi che abbiamo avuto modo di provare sono 5, ma ce ne saranno di sicuro altri da scoprire. Tra quelli subito disponibili, rispondono all'appello Duo (con il Deathscyte), Chibodee (con il Maxter), Heero (con il Wing), Domon (con il Burning) e infine Amuro (vale a dire il mitico Peter Rei, con l'altrettanto mitico Ax-78). La realizzazione dei Mobile Suit è buona e la fluidità dei movimenti rende già da ora Gundam Battle Assault 2 un gioco gradevole e divertente. Inoltre, le musiche di sottofondo sono senza ombra di dubbio all'altezza del gioco. Naturalmente, per i giocatori più esperti ci sarà la possibilità di effettuare delle combo, ossia delle sequenze di colpi che metteranno in seria difficoltà l'avversario. Ogni robot ha differenti mosse a sua disposizione, e con la semplice pressione del tasto R1 sarà possibile effettuare dei fenomenali salti, per combattere sospesi nel cielo, anche se solo per brevi periodi. Indubbiamente non è tutto realizzato alla perfezione, e gli elementi negativi, in specie nel reparto grafico e di giocabilità non troppo complessa, non stentano a emergere, ma Gundam Battle Assault 2 rimane comunque una valida alternativa ai classici picchiaduro, e sicuramente otterrà un posto d'onore nell'olimpo degli appassionati di Gundam!

"CON LA SEMPLICE PRESSIONE DEL TASTO R1 SARÀ POSSIBILE EFFETTUARE DEI FENOMENALI SALTI, PER COMBATTERE SOSPESI NEL CIELO, ANCHE SE SOLO PER BREVI PERIODI"







INFORMAZIONI

PRODOTTO	BANDAI
SVILUPPO	BANDAI
GENERE	GDR
USCITA	AUTUNNO 2002





L'INVASIONE DEI MOSTRICIATTOLI CONTINUA! SONO INARRESTABILI!!!

DIGIMON WORLD 2002



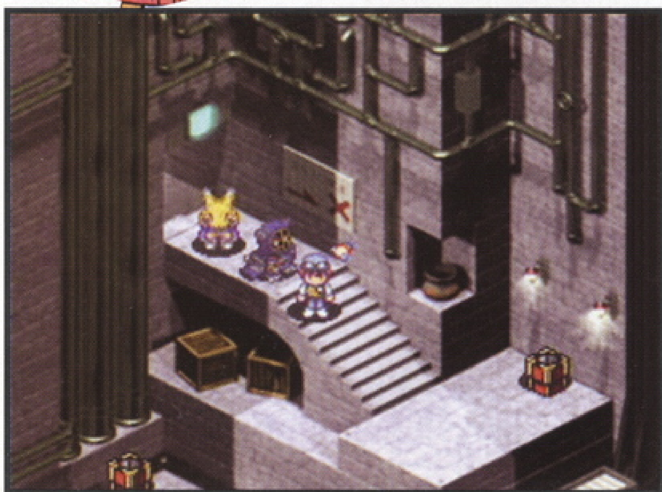


Chi non conosce i Digimon? Ormai è da più di due anni che episodi in TV, riviste e videogiochi invadono il mercato (non solo giapponese) con le avventure di questi assurdi mostriciattoli che tanto piacciono a bambini e non... Fra l'altro, la mitica scatoletta grigia della Sony ha già avuto l'onore di ospitare più di un videogioco della famigerata serie, con l'ovvio successo che ne è seguito...
Junior, il protagonista di questo terzo episodio intitolato Digimon World 2002, è un ragazzino di 12 anni, con una grande passione per i Digimon. Un bel giorno decide, insieme ad altri due suoi compagni (Teddy e Ivy), di entrare a far parte della comunità virtuale dei "Digimon Online"...
Creato il loro account personale, e scelta la formazione del proprio gruppo di animaletti, si immergeranno in un'avventura virtuale, dove li attenderanno combattimenti spietati e una serie di esperienze sensazionali! A metà viaggio però, a causa di un incidente, si ritroveranno intrappolati nel mondo digitale! Sarà vostro dovere riportare tutti quanti sani e salvi a casa e sconfiggere gli hacker che si sono impadroniti del sistema. Più in particolare, dovrete sventare i loro sporchi piani volti alla conquista del mondo! La struttura del gioco è praticamente equivalente a quella dei giochi di ruolo...
Potrete riconoscere ben 20 nuovi Digimon, e avrete soprattutto la possibilità di personalizzare la vostra squadra. I dialoghi saranno in italiano, per lo più adatti ad un pubblico giovanile, e oltre alle solide battaglie a turni, non mancherà la presenza delle immancabili sfide con le carte!

"COLLEZIONERETE VARIE ARMI E UNA MAREA DI OGGETTI, AL FINE DI MIGLIORARE LE PRESTAZIONI DEI VOSTRI BENIAMINI ED EDUCARLI ALLE TECNICHE DI COMBATTIMENTO"

COME NEL CARTONE ANIMATO!

Secondo quanto annunciato, in Digimon World 2002 faranno la loro comparsa i protagonisti di tutti gli episodi trasmessi in TV durante le ultime tre serie. Ognuno di essi potrà naturalmente digievolversi, e sarete voi stessi a decidere in quale modo. Tutto questo sarà reso possibile grazie a una gran dose di strategia, quindi non vi resta che prepararvi ad addomesticarli tutti! Collezionerete varie armi e una marea di oggetti al fine di migliorare le prestazioni dei vostri beniamini ed educarli alle tecniche di



Il mondo virtuale dei Digimon è pieno di luoghi loschi come questo...

DIGIEVOLUZIONI DNA

Nel gioco, potrete anche combinare due dei Digimon che compongono la vostra squadra per ottenere una Digievoluzione DNA, in grado di far nascere una creatura nuova e ancora più potente, fornita di una tecnica scelta casualmente tra quelle disponibili. Questo particolare Digimon potrà essere usato in combattimento per vincere ancor a più facilmente.



I Digimon evoluti sono molto più potenti di quelli che sono ancora relegati al loro stadio iniziale.



Le digievoluzioni, ovviamente, sono importantissime, ma il tipo DNA è uno dei più utili.

SU INTERNET

All'indirizzo http://www.bandai.com/ c'è il sito ufficiale della Bandai, creatrice dei mitici Digimon (oltre che del Wonderswan e del Tamagotchi, tra le altre cose). Qui, oltre ai famosi mostriciattoli digitali, troverete anche numerose informazioni riguardo agli altri prodotti della casa nipponica.
Su http://www.bandaigames.com/ invece c'è la sezione dedicata solo ai suoi videogiochi.



I combattimenti, che sono a turni, ricordano molto Final Fantasy VII. Che bellezza!





Scegliere l'equipaggiamento adatto spesso significa avere la meglio in battaglia!



Man mano che vincerete i combattimenti, l'esperienza dei vostri Digimon aumenterà, rendendoli sempre più forti!



Chi ama i Digimon non potrà che sentirsi appagato quando si vedrà seguito da ben tre di quei buffi animaletti...

combattimento! Potrete scegliere fra tre livelli di difficoltà, che si baseranno sull'interazione tra i Digimon che comporranno la vostra squadra. In quello facile ci sarà un grande affiatamento tra i tre membri del gruppo, mentre, salendo di livello, non andranno molto d'accordo tra loro e l'unione non sarà ben salda. Se avete dimestichezza con i GdR, non avrete problemi a padroneggiare il sistema di controllo da utilizzare nelle battaglie. I comandi dei menu saranno relativi agli attacchi semplici o speciali possibili, a quelli magici, all'utilizzo degli oggetti dell'inventario, alle digievoluzioni e così via... i danni verranno segnalati dalla solita barra vitale, che diminuirà in base ai tipi di attacco, e sarà invece incrementata da particolari oggetti. Vi ricordate le mitiche Limit di Final Fantasy? In Digimon World 2002 ci sarà un sistema di digievoluzioni molto simile. Basterà caricare una barra energetica per poter sferrare degli attacchi di gran lunga più potenti e devastanti dei normali colpi di base. Man mano che si prosegue nel gioco e si vincono gli scontri, ogni membro del vostro team



I PROTAGONISTI

Chi sono i protagonisti del gioco, se non gli stessi Digimon? La maggior parte di essi sarà più che nota agli appassionati della serie, ma per chi non li ha mai visti sarà abbastanza ostico memorizzarne ben 240 (tanti sono quelli che appariranno in questo gioco!). Vediamone insieme alcuni tra i più famosi!



AGUMON: il simpatico mini-tirannosauro arancione è di sicuro la più famosa delle creature della Bandai, forse perché è sempre stato il Digimon amico del protagonista della serie TV.



VEEMON: Decisamente più umanoide degli altri, ci offre una posizione molto accattivante, e gioca a fare il pugile. Non è irresistibile?



GUILMON: ecco un altro Digimon la cui figura trae spunto dai lucertoloni preistorici. Questo sembra molto più aggressivo e "focoso" di un dinosauro, però!



Questa è la sala controlli del grande edificio dove ha inizio l'avventura!

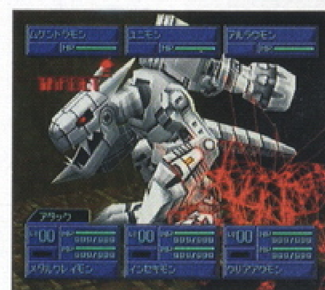


Questo è uno dei tanti negozi che troverete sulla vostra strada.

guadagnerà dei punti esperienza, così da migliorare le proprie prestazioni! Per quanto riguarda il rifornimento di oggetti, locande e negozi saranno piazzati un po' ovunque, e le aree da esplorare saranno molteplici, specialmente quelle nascoste. A quanto sembra, i momenti di tranquillità saranno così pochi che difficilmente vi annoierete!

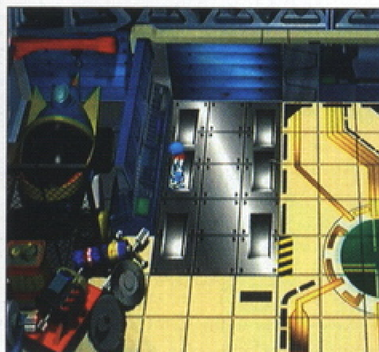
DIGIEVOLUZIONI A NON FINIRE...

Digimon World 2002 promette una presentazione (in Full Motion Video) molto carina, che farà letteralmente impazzire i bambini! Il sonoro sarà molto allegro, tipico del cartone animato omonimo. Gli scenari sembrano graficamente ben definiti e i personaggi saranno disegnati in stile cartoon, sicuramente molto accattivante.
Nella versione di prova, i frequenti caricamenti risultano essere un po' lenti e un tantino stressanti.
È più che probabile, allo stato attuale delle cose, che Digimon World 2003 si riveli un'esperienza



eclatante La grafica piacevole sfrutterà la potenza della PSone e non vi deluderà. La colonna sonora non sarà quella classica dei giochi del genere, ma avrà un tono molto più frizzante. Per quanto riguarda la difficoltà infine, non aspettatevi nulla di impossibile, dato che Digimon World 2002 non vuole rappresentare un'esperienza ai limiti della strategia, ma si accontenta solo di essere una buona sfida per i giovani! L'unico augurio che possiamo darci è che la versione finale del gioco si riveli un piatto appetitoso, dato che la carne messa sul fuoco è più che buona!







INFORMAZIONI

PRODOTTO	SCEE
SVILUPPO	UDS
GENERE	CORSE
USCITA	AUTUNNO 2002



FANGO, NEVE, ASFALTO BOLLENTE E MOTORI POTENTISSIMI. INSOMMA... RALLY!



WRC ARCADE - FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP





Come nei veri rally, in WRC Arcade si potrà gareggiare in qualsiasi condizione atmosferica!

Dopo l'uscita di successi confermati, quali Colin Mac Rae Rally 2 o V-Rally, risulta molto complicato, per le case produttrici, riuscire a migliorare le prestazioni dei giochi in uscita per la ormai nonna PSone... Nonostante tutto, la Sony ci riprova, lasciando il controllo delle redini alla Unique Development Studio. La loro scelta, contrariamente a come si potrebbe immaginare, è andata a puntare verso un gioco che lasciasse un po' da parte i complicati settaggi presenti nei giochi di guida odierni, orientandosi verso gli interessi di tutti quei videogiocatori che non amano perdere tempo con la scelta dei copertoni da utilizzare in ogni singolo tracciato, o tanto meno scegliere se optare per sospensioni morbide o rigide. È per questo che WRC Arcade, come dice il nome, è tipicamente un gioco di corse che si traduce in semplicità, velocità e immediatezza. Scartata la confezione del CD, dopo aver visto la presentazione iniziale, vi basterà scegliere il tipo di gara da intraprendere e mettervi subito alla guida di una delle macchine ufficiali del campionato mondiale di rally! Non avrete più bisogno di ore e ore di pratica per poter effettuare alla perfezione una serie di difficilissimi tornanti, o alcune complicate sezioni di tracciato, ma sarà sufficiente premere il pulsante dell'acceleratore e tentare di ottenere il miglior tempo possibile, arrivando tra i primi classificati.



OCCHIO AL FANGO!

Interamente in italiano, WRC Arcade può vantare tutti i tracciati e le vetture ufficiali del campionato mondiale di rally. Potrete sin da subito correre in Australia, Spagna, Cipro, Kenya, Germania; e, successivamente, una volta sbloccati i nuovi percorsi, anche in Argentina, Francia, Nuova Zelanda, Svezia, Italia, Grecia, Finlandia, Monte Carlo, Gran Bretagna (più un ulteriore tracciato bonus); tutto naturalmente a bordo delle auto più famose del campionato. Tra le modalità di gioco presenti, troviamo la "super speciale", dove sfiderete il tempo in 3 diversi campionati, attraverso una serie di tracciati consecutivi divisi per livello di difficoltà (facile 4 gare, medio 6 gare, difficile 8 gare); poi c'è quella a





Se vincerete il Mondiale, salirete su questo podio!



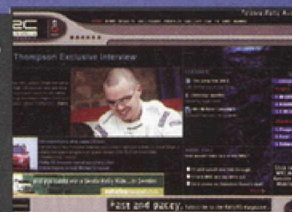
Finalmente è giunto il momento di stappare le bottiglie di spumante!!!



Se continuate di questo passo, non basterà un semplice autolavaggio per pulire la vostra auto!

SU INTERNET

Se amate il rally, vi consigliamo di non lasciarvi scappare il sito ufficiale del WRC (il campionato mondiale di rally). Dove? Sta tutto all'indirizzo: http://www.wrc.com/. Troverete tante informazioni utili, le date delle gare, incredibili immagini e quant'altro per soddisfare la vostra curiosità in proposito.



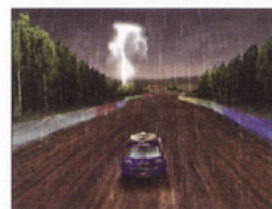




La guida sullo sterrato è forse una delle più eccitanti!



Addio sospensioni... ma il vero pilota non si preoccupa certo di questo!



Un circuito montano... occhio ai tornanti!

"prova cronometrata", per semplici gare a tempo; "gara a griglia", dove dovrete completare una griglia relativa a tutti i tracciati percorsi con tutte le auto, e un'ultima sezione per giocare contro un amico. Ci sarà inoltre la possibilità di modificare alcune impostazioni relative alla scelta di tachimetro e contachilometri all'interno del menù delle opzioni. Altra cosa importante sarà la variazione delle condizioni atmosferiche e di luce (a seconda dell'ora in cui si gareggia), e di certo non potevano mancare i diversi tipi di strada: sterrato, sabbia, fango, asfalto e neve. Ogni vettura avrà inoltre tre valori che ne delineeranno l'accelerazione, la velocità massima e la manovrabilità, e secondo quanto visto finora,

"NON AVRETE PIÙ BISOGNO DI ORE E ORE DI PRATICA PER POTER EFFETTUARE ALLA PERFEZIONE UNA SERIE DI DIFFICILISSIMI TORNANTI"

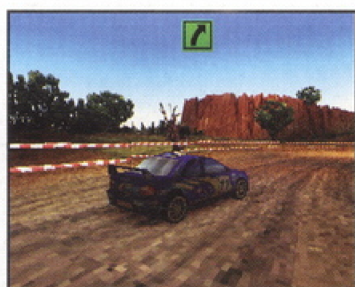
esse non potranno subire danni alla carrozzeria (scelta questa, che sarà probabilmente confermata nella versione definitiva, dato che lo stile di gioco è completamente arcade). Con il tasto L1 si tornerà in pista nel caso si uscisse fuori strada o si facessero terribili incidenti; sullo schermo saranno sempre presenti le informazioni di gara e la voce del copilota vi avvertirà in anticipo sulla difficoltà di ogni curva. Ci sono ancora piccoli inconvenienti grafici che, speriamo, saranno sistemati nella versione finale del gioco. In questo caso, WRC Arcade appassionerà di sicuro una grande fetta di fan del rally, accontentando specialmente quelli più pigri che odiano le simulazioni... staremo a vedere!







In questo gioco potrete sfidare i vostri amici nella classica modalità a schermo diviso.



La Subaru Impreza è sempre stata una delle migliori macchine da rally... siete stati avvertiti.

LE VETTURE UFFICIALI DEL WRC

Gli appassionati di rally non potranno che riconoscere subito le vetture ufficiali del campionato mondiale di questa emozionante disciplina... ecco di seguito tutte le auto presenti nel gioco!

Questa è la stupenda Peugeot 206!

Non poteva certo mancare la Subaru Impreza...

La Skoda Octavia...

Ecco invece la mitica Ford Focus!

In ogni rally che si rispetti, non può non esserci la Mitsubishi Lancer...

La splendida Xsara della Citroen...

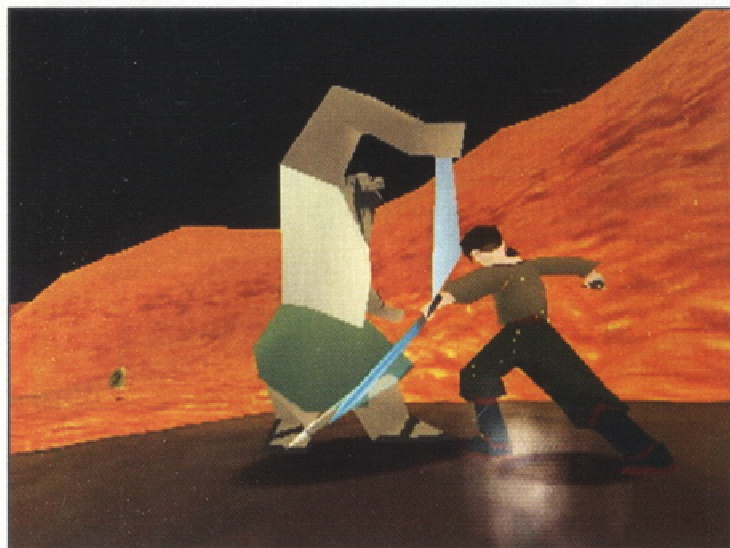
L'immancabile Hyundai Accent!

INFORMAZIONI

PRODOTTO	SCEE
SVILUPPO	DISNEY INTERACTIVE
GENERE	PLATFORM
USCITA	NOVEMBRE 2002

IL PIANETA DEL TESORO

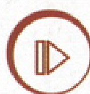




Su quale strano pianeta alieno si starà svolgendo questo pericoloso combattimento all'arma bianca? Non sembra che la cosa interessi più di tanto a Jim, che probabilmente si sente nei guai...

DAL FILM ANIMATO DELLA DISNEY, IN ARRIVO UNA NUOVA AVVENTURA!

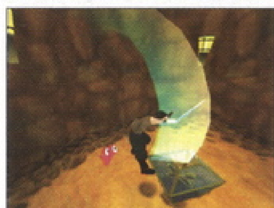




Negli ultimi tempi, pressoché qualunque lungometraggio animato della Disney ha visto una sua trasposizione su PlayStation. Non ha fatto eccezione l'ultimo, impareggiabile Lilo e Stitch (impareggiabile in quanto a opera cinematografica, molto meno per quanto riguarda il videogioco, purtroppo), e non farà eccezione l'ultimo lavoro della famigerata casa, Il Pianeta del Tesoro, che vi presentiamo in questa anteprima.

Il film, che arriverà nei cinema a novembre, è una rivisitazione in chiave fantascientifica (e un concentrato di effetti speciali e computer grafica) del romanzo quasi omonimo di Robert Louis Stevenson (quella era un'isola del tesoro, però, piuttosto che un pianeta!). La storia segue le avventure del giovane Jim Hawkins, deciso a trovare, grazie alla mappa che possiede, il pianeta dove è nascosto il tesoro del capitano Flint. La trama non è dunque molto diversa da quella del famoso romanzo da cui trae spunto, ma l'ambientazione è tutta trasportata in un remotissimo futuro, con tanto di astronavi, pirati con innesti cibernetici e specie aliene a non finire. Tutto questo verrà trasportato sulla nostra PlayStation.

Ecco come rompere i forzieri più resistenti. Saltate e poi date un colpo di spada! Semplice, no?



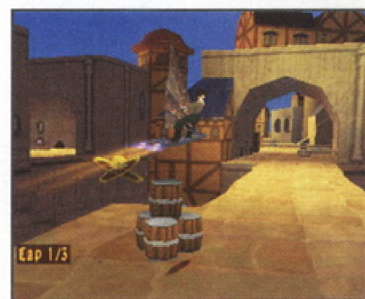




SALTI, ESPLORAZIONI E TESORI

Mentre il titolo in sviluppo per PS2 si distaccherà dalle vicende e dalle ambientazioni puramente legate al film, il gioco per PSone dovrebbe seguire con molta attenzione la trama de Il Pianeta del Tesoro. Voi interpreterete il giovane protagonista e avrete la possibilità di seguire tutte le vicissitudini a cui andrà incontro nella sua ricerca. Si tratta fondamentalmente di un platform 3D, in cui Jim potrà correre, saltare (con la possibilità di realizzare anche utilissimi doppi salti) e utilizzare diverse mosse con l'aiuto di due armi differenti, la classica spada da pirata e un futuristico laser dotato anche di sistema di puntamento. Quest'ultimo, attivato dal tasto R1, servirà soprattutto a colpire particolari pulsanti in grado di sbloccare passaggi segreti o nuove possibilità per andare avanti nei diversi livelli. Avremo ostacoli di ogni tipo, enigmi, piattaforme semoventi, casse, forzieri e barili da distruggere in vario modo per ottenere monete, medaglioni e altri oggetti utili, o, meglio ancora, vite extra e preziosi frammenti di mappa per localizzare il pianeta del tesoro. Ogni livello vi sfiderà a trovare il modo di percorrerlo e concluderlo indenni, e metterà alla prova i vostri riflessi e la vostra intuizione. Essendo un titolo Disney, cercherà di aiutare il giocatore con ogni sorta di spiegazioni e suggerimenti (a proposito, il gioco sarà completamente in italiano), ma va detto che comunque calibrare i salti e attraversare i diversi

"IL GIOCO PER PSONE DOVREBBE SEGUIRE CON MOLTA ATTENZIONE LA TRAMA DE IL PIANETA DEL TESORO"

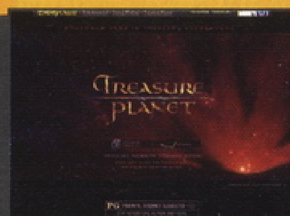


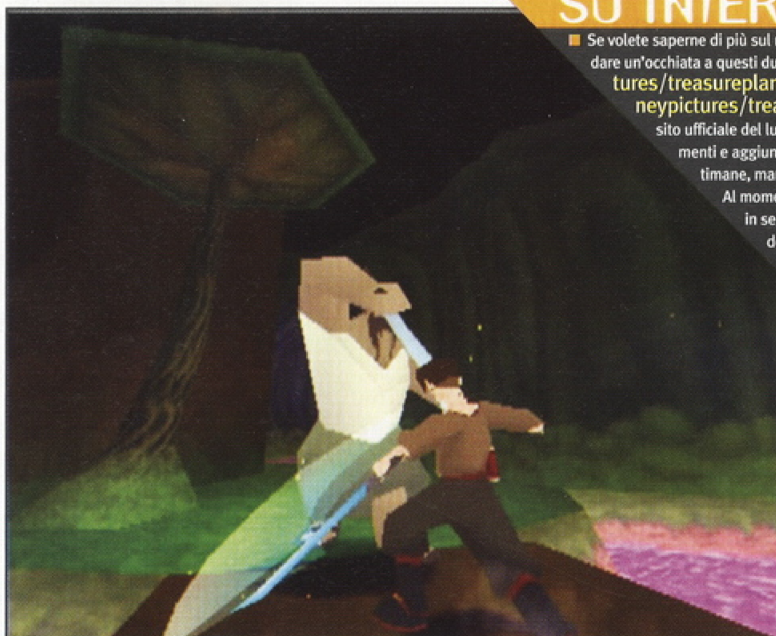


Interni in legno... non sarà uno stile un po' retrò per un film di fantascienza?

SU INTERNET

Se volete saperne di più sul nuovo film animato da cui è tratto questo gioco, andate a dare un'occhiata a questi due indirizzi: http://disney.go.com/disneypictures/treasureplanet/flash.html e http://disney.go.com/disneypictures/treasureplanet/index.html. Si tratta di due forme del sito ufficiale del lungometraggio, al momento ancora passibili di miglioramenti e aggiunte. Probabilmente saranno completati nelle prossime settimane, man mano che si avvicinerà l'uscita de Il Pianeta del Tesoro. Al momento, è possibile leggere la trama e scaricare il trailer, ma in seguito si avranno anche descrizioni dei personaggi, giochi, download e altre sorprese.



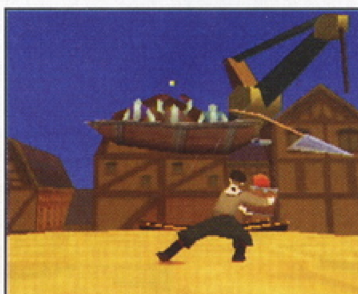


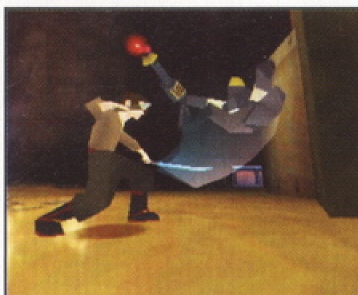


livelli non è affatto così semplice come potrebbe sembrare a prima vista!

PIRATI SPAZIALI

Non mancheranno, nel corso dell'avventura, combattimenti contro ogni sorta di nemico e divertenti mini-giochi, né mancheranno brevi filmati di intermezzo tra un capitolo e l'altro, tratti direttamente dal film. Al momento, sembra che debbano ancora ricevere qualche ritocco, e speriamo vivamente che ciò accada, anche per quanto riguarda la grafica del gioco, che potrebbe essere potenziata prima dell'uscita, per sfruttare al meglio le capacità della piccola, gloriosa console di casa Sony. Nella versione definitiva, ci sarà anche un'opzione "Galleria" nella schermata iniziale, da cui si potrà accedere ai filmati stessi del gioco. Inoltre, la longevità del titolo sarà aumentata dalla presenza di un particolare "sport" che potrete praticare con Jim tra un'esplorazione e l'altra: si tratta del cosiddetto "Surf Solare", che avremo ampiamente occasione di osservare nel film, e che consiste in una sorta di mix tra windsurf e snowboard spaziale su tavola a cuscinetto d'aria munita di vela. La possibilità di realizzare acrobazie complicate e accumulare così punti su punti che permetteranno di sbloccare bonus





speciali nel gioco, dovrebbe essere piuttosto allettante. Non c'è molto altro da dire su questo titolo che ha ancora un po' di tempo a sua disposizione per migliorare. In questa fase di sviluppo, ha sicuramente le carte in regola per diventare un platform simpatico e adatto soprattutto a un pubblico giovane, ma non proprio superiore alla media.

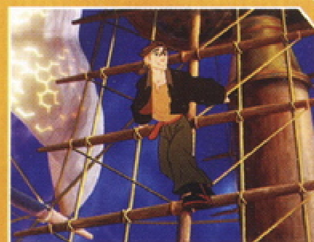




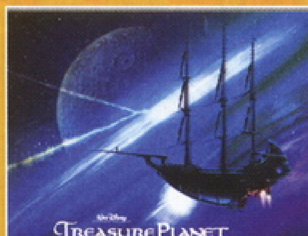
I combattimenti a colpi di spada sembrano i preferiti dai pirati anche nel futuro...

DISNEY COLPISCE ANCORA

Treasure Planet, in Italia Il Pianeta del Tesoro, arriverà sul grande schermo a novembre. Riprendendo in gran parte la trama del famoso romanzo di Robert Louis Stevenson, L'Isola del Tesoro, questo gioco seguirà le avventure, in un futuro remoto e fantascientifico, di un adolescente tormentato, nella sua ricerca del classico tesoro dei pirati. Non mancheranno scene d'azione, effetti speciali mozzafiato e tutta la classica serie di vicende che porteranno Jim a prendere coscienza di sé e diventare adulto. Aspettiamo questa nuova fatica Disney con molta impazienza: riuscirà questo primo esperimento nel difficile campo della fantascienza?







CONTROLLI

PAD	MUOVE IL PERSONAGGIO, CONTROLLA I VEICOLI, SPOSTA IL CURSORE
START	PAUSA
QUADRATO	APRE LA MAPPA
CERCHIO	CANCELLA, CORSA (TENERE PREMUTO)
X	AZIONE, PARLA, CONFERMA
TRIANGOLO	MENU PRINCIPALE
L1+L2	SCAPPA DALLE BATTAGLIE
L1+L2+R1+R2+START+SELECT	RESET

FINAL FANTASY® V

MONDO DI BARTZ

IL METEORITE

Dopo aver visto l'introduzione, andate a est fino a trovare il meteorite, quindi entrate. Andate a est e incontrerete Reina. Quando udirete una voce, andate a est per incontrare Galuf, che si unirà al gruppo. Muovetevi costeggiando il muro a destra, in modo da trovare una strada che conduce a uno scrigno con dentro una Phoenix Down, quindi tornate da Boko e lasciate l'area.

AIUTO!

Spostatevi a ovest sulla mappa, quindi a nord. Udito il grido di Galuf, andate a nord. Eliminate i Goblin e avanzate fino a trovare Reina e Galuf, quindi prendeteli e uscite dall'area.

IL NASCONDIGLIO DEI PIRATI

Spostatevi a nord ed entrate nella caverna. Ricaricate la vostra energia alla sorgente, quindi entrate nel buco di fronte a voi. Nella prossima schermata, cercate un ragazzo che azionerà un interruttore per una porta segreta e quindi seguitelo nella porta. Entrate nel prossimo buco e salvate, quindi tornate indietro e spostatevi verso ovest, passando nel prossimo varco. Noterete un interruttore sulla sinistra. Per il momento andate a est, verso la nave. Raggiunta la nave, scoprirete di non potervi muovere causa mancanza di vento! Subito arriverà un gruppo di pirati con il Capitano Faris, che sbatterà tutto il gruppo in prigione. La mattina successiva verrete liberati e partirete alla volta del Wind Shrine.

TULE VILLAGE

Prima di raggiungere il Wind Shrine, passate per Tule Village, spostandovi prima a nord e quindi a ovest sulla mappa. Arrivati al villaggio, fate una visita alla Beginner's House a sud-ovest per imparare le nozioni fondamentali sul gioco e per raccogliere qualche oggetto, quindi raggiungete gli altri al pub. Suonate il pianoforte. Ora salite da Faris e aspettate che si svegli, dopodiché provate a lasciare il villaggio e il Capitano si unirà automaticamente a voi.

WIND SHRINE

Prendete la nave e andate a est, quindi a nord, fino a raggiungere il Wind Shrine. Entrati nel tempio, andate a est a cercare il Re. Andate a est e salite la scala, quindi entrate nella porta. Salvate il gioco e imboccate nella prossima porta. Salite la scala a destra e prendete un Leather Cap, quindi tornate indietro e salite la scala a sinistra. Arrivati al terzo piano, seguite il corridoio fino a trovare due porte e un'entrata nel mezzo, custodita da un nemico. Prima di combattere, prendete la Broad Sword dalla porta sulla sinistra e datela a Galuf.

Wingrapter

HP	250
LIVELLO	1
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	PHOENIX DOWN
OGGETTI	NESSUNO

La battaglia sarà semplice: limitatevi a usare gli attacchi fisici e a curarvi con i Tonic quando ne avrete bisogno. Ucciso il mostro, entrate nel percorso appena sbloccato e raggiungerete il quarto piano. Cercando nell'angolo in fondo a destra troverete un passaggio segreto che conduce a uno scrigno con una Staff, prendetela e raggiungete la stanza del Wind Crystal. Qui scoprirete che il vento è calato perché il cristallo è rotto. Dopo la scena di intermezzo riceverete sei schegge di cristallo con i poteri degli antichi guerrieri, quindi ora potrete usare le seguenti classi: Knight, Monk, Blue Mage, Thief, Black Mage e White Mage. Entrate nel warp che apparirà dietro l'altare per uscire dal tempio.

BOSS

RITORNO A TULE VILLAGE

Assegnate come meglio credete le classi ai personaggi, quindi ritornate a Tule Village.
Raggiungete la grossa abitazione di Zok, a nord del villaggio, dove trascorrerete la notte e riceverete delle informazioni su come raggiungere la città di Waltz attraverso Torna Canal. Il mattino seguente lasciate la città e Faris vi seguirà nuovamente.

TORNA CANAL

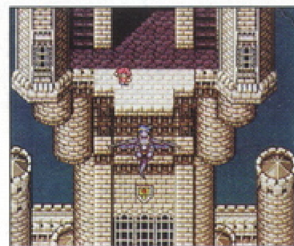
Raggiungete la nave, poi andate a est per entrare nel canale. Raggiunto il canale, usate la chiave datavi da Zok per aprire il cancello e spostatevi a bordo della vostra nave fino a trovare un vortice, quindi preparatevi per lo scontro con il boss che apparirà.

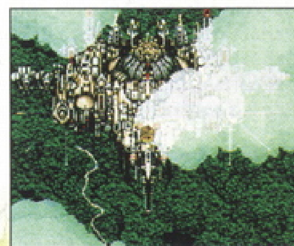
Karl Boss

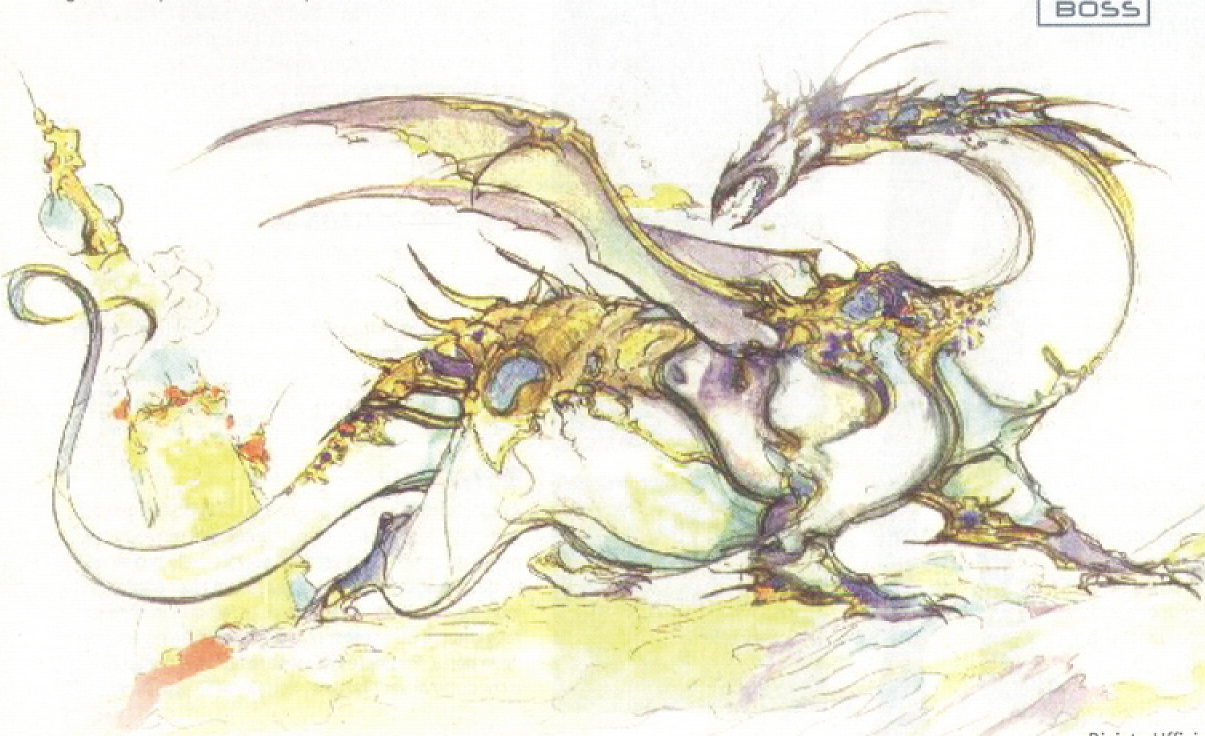
HP	650
LIVELLO	3
DEBOLEZZE	FULMINE
ABP	5 TENT.
OGGETTI	NESSUNO

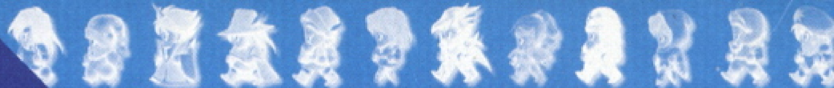
La battaglia sarà piuttosto semplice: usate il vostro Black Mage con l'incantesimo Bolt, il White Mage per curare e gli altri per attaccare.

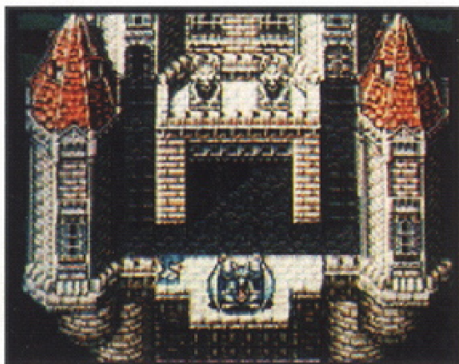
BOSS











IL CIMITERO DELLE NAVI

Usate la nave, oltrepassate le piattaforme di legno e saltate le rocce per raggiungere uno scrigno con dentro un Flail, quindi tornate indietro e andate a est per raggiungere una nave in disuso, da cui prendere il Tent. Attraversate l'area allagata e aprite il prossimo scrigno, quindi entrate nella porta di fronte e prendete la Phoenix Down sull'acqua per poi tornare indietro ed entrare nell'altra porta di sotto. Scendete le scale, aprite lo scrigno e uscite tramite la scala di fronte, quindi scendete un'altra rampa di gradini fino a raggiungere una stanza all'asciutto. Trascorsa la notte, imboccate nella prossima porta e salvate il gioco, quindi continuate a salire fino a uscire, ritrovandovi sull'altra metà del relitto. Scendete lungo le piattaforme di legno e le rocce per raggiungere un altro relitto, dentro al quale troverete la World Map, una Phoenix Down e due Antidoti. Uscite dalla nave e spostatevi a est lungo le rocce fino a raggiungere un'altra mezza nave, quindi salite sulle rocce fino a raggiungere finalmente la terraferma. Preparatevi a combattere contro il prossimo boss!

Siren

HP	900
LIVELLO	2
DEBOLEZZE	HOLY, FIRE
ABP	BRONZE SHIELD
OGGETTI	NESSUNO

Questo boss è veramente una passeggiata. Eliminatelo e imboccate l'uscita superiore.

BOSS

CITTÀ DI KERWIN

Seguite la strada verso sud fino a Kerwin. Entrate e parlate con la ragazza sotto il pub per ricevere informazioni sulla città di Waltz, quindi parlate con l'altra ragazza di fronte all'albergo. Suonate il pianoforte e salite al piano di sopra per parlare con il marito della donna di prima. Adesso andate alla North Mountain!

NORTH MOUNTAIN

Da Kerwin, andate a nord-est attraverso la foresta fino a raggiungere la North Mountain. Esplorate i sentieri su e giù ed entrate nella caverna. Avanzate fino a raggiungere un ponte, oltrepassatelo ed entrate nella caverna, senza toccare i fiori velenosi. Salvate il gioco ed entrate nella caverna successiva. Andate a ovest fino a trovare l'elmo del padre di Reina.

Magissa

HP	650
LIVELLO	8
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	POWER DRINK
OGGETTI	NESSUNO

Faltzer

HP	850
LIVELLO	8
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	-
OGGETTI	WHIP

Reina sarà avvelenata: curatela. Terminato lo scontro, entrate nella prossima caverna e arriverete in cima alla montagna, dove troverete il drago che stavate cercando. Dopo aver curato le sue ferite, potrete farvi trasportare fino a Walz.

BOSS

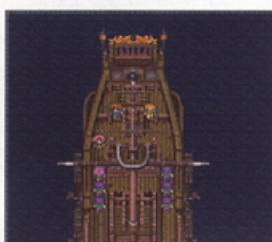
CITTÀ E CASTELLO DI WALZ

Andate a sud-ovest di Kerwin per trovare il regno di Walz. Entrate nella città e raggiungete il castello, dove potrete ottenere la vostra prima summon veramente utile (se siete di 12° livello): Shiva. Esplorate il castello senza entrare nel dungeon e raccogliete tutti gli oggetti utili. Parlate col Re fino a quando non partirà una scena d'intermezzo, quindi andate alla Walz Tower.

WALZ TOWER

Andate a nord-est fino alla torre ed entrate. Terminata la scalata, preparatevi a combattere contro Garula.









Garula

HP	1200
LIVELLO	3
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	5
OGGETTI	POTION

Questo tizio è un osso duro. Usate gli incantesimi di protezione per limitare i danni dei suoi attacchi fisici, quindi colpitelo con i vostri personaggi più forti e con il Bolt del Black Mage. Dopo la battaglia il cristallo andrà in frantumi. Ecco le nuove classi ottenute con i suoi pezzi: Berserker, Sorcerer, Time Mage, Red Mage e Summoner. Non si può prendere l'ultima scheggia. All'improvviso la torre comincerà a crollare: fortunatamente apparirà Hydra che vi porterà in salvo su di una spiaggia.

BOSS

REGNO DI KARNAK

Andate al castello di Walz e parlate col Re, che vi dirà di andare a Karnak. Per raggiungerla, entrate nella Walz Meteor che si trova nel posto in cui Hydra vi aveva lasciato e verrete trasportati in un'altra meteora. Uscite e proseguite verso ovest. Entrate in città e verrete subito arrestati e portati nelle prigioni, dove incontrerete Cid. Dopo la scena narrata, lasciate il castello e uscite sulla mappa.

FIRE SHIP

Andate sotto il castello per trovare la Fire Ship, parlate con Cid, entrate nella porta di fronte alla terza stanza, prendete la scala a sinistra ed entrate nella prossima porta. Scendete le scale, prendete un Elixir e tornate indietro, imboccando questa volta la porta in cima per raggiungere un ascensore. Fatelo muovere ed entrate nella porta. Prendete l'ascensore nuovo e raggiungete il condotto di ventilazione. Entrate nella prossima porta

e troverete quattro buchi. Prima di imboccare il secondo prendete gli oggetti utili negli altri. Poi raggiungete la scala, proseguendo fino a trovare un interruttore. Premetelo e prendete il Moon Ring, quindi tornate indietro e questa volta entrate nella porta. Troverete due porte. Entrate a sinistra, salvate il gioco e proseguite fino a trovare una stanza con un piccolo enigma. Risolvetelo, prendete l'Elixir e raggiungete la prossima porta.

Liquid Flame

HP	3000
LIVELLO	19
DEBOLEZZE	ICE
ABP	6
OGGETTI	FIRE SKILL

Sconfitto quest'ennesimo nemico dalle poche pretese, entrate nel buco per raggiungere la Crystal Room, guardate la scena d'intermezzo e vi ritroverete a Karnak Castle.

BOSS

FUGA DAL CASTELLO IN FIAMME

Avrete 10 minuti di tempo per uscire dal castello. Fuggite pertanto dagli scontri inutili e cercate di raccogliere un buon bottino.

Iron Claw

HP	900
LIVELLO	???
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	0
OGGETTI	NESSUNO

Una battaglia molto semplice. Attaccate il nemico con i vostri colpi più potenti e cercate di imparare la tecnica Death Claw. Finita la battaglia, lasciate il castello.

BOSS

LIBRARY OF ANCIENTS

Sulla mappa del mondo otterrete delle altre professioni dai frammenti di cristallo: Geomancer, Trainer e Ninja. Seguite Cid al pub di Karnak e allontanatevi. Il muro che bloccava la strada verso ovest è venuto giù col castello. Andate lì e salvate il nipote di Cid, che si trova nella Library of Ancients accerchiato dai mostri. Dopo aver esplorato i piani superiori, risolvete l'enigma nella stanza a sinistra del piano terra. Nella prossima schermata, prendete un Ether dalla cesta sulla destra e quindi entrate nella porta sottostante, scendendo una scala e salendo la successiva. Esaminate lo scaffale e si aprirà un buco: seguite questo nuovo passaggio fino a trovare un libro, contenente una Summon.







Ifrit

HP	3000
LIVELLO	22
DEBOLEZZE	WATER, ICE
ABP	5
OGGETTI	FIRE SKILL

Finita la battaglia, tornate indietro e questa volta entrate nella porta. Avendo Ifrit, potrete passare oltre lo scaffale. Scendete la scala a sinistra, prendete una Ninja Suit dalla cesta, tornate indietro ed entrate nel buco in alto, poi in quello a sinistra, raccogliete la Phoenix Down e avanzate. Salite la scala ed esaminate il libro posseduto. Uccidetelo o scappate per rivelare un nuovo buco. Entrate e salvate, poi continuate ad avanzare e troverete Mid.

BOSS

Biblos

HP	3600
LIVELLO	24
DEBOLEZZE	FIRE, HOLY
ABP	7
OGGETTI	HARD BODY

Sfruttate la debolezza al fuoco con Fire 2 e Ifrit in abbondanza, tenendo sempre al massimo gli HP per poter resistere ai potentissimi attacchi fisici del nemico. Finita la battaglia, parlate con Mid e tornate al pub di Karnak per parlare con Cid.

BOSS

CRESCENT TOWN

Raggiungete la Fire Ship e lasciate che Cid e Mid la riparino. Andate a sud-est per raggiungere Crescent Town. Appena arrivati, la città verrà scossa da un terremoto. Provate a fuggire e vedrete la Fire Ship andare a fondo. Dirigetevi verso la casa nella parte in fondo a destra della città e parlate con la gente all'interno per imparare la "Strenght Song". Non dimenticate di suonare il piano. Andando in giro sentirete voci riguardo un chocobo nero nella foresta. È il caso di indagare...



BLACK CHOCOBO FOREST

A sud della città, entrate nella foresta. Vedrete subito il Black Chocobo. Acchiappatelo correndogli dietro e premendo X. Dedicategli un po' di attenzioni e presto il pennuto sputerà due schegge di cristallo, grazie alle quali potrete imparare le professioni Bard e Hunter. Poi tornate alla mappa.

LIBRARY OF ANCIENTS

Tornate alla biblioteca. Cid vi dirà di aver trovato King Tycoon, diretto verso le Sand Tides. Non potrete che lanciarvi ancora una volta all'inseguimento del Re!

SAND TIDES

Andate a ovest rispetto alla Library of Ancients e raggiungerete le Sand Tides. Appena arrivati in questa pericolosa zona verrete subito raggiunti da Cid e Mid, che vi aiuteranno a sconfiggere il temibile Sand Worm.

Sand Worm

HP	3000
LIVELLO	18
DEBOLEZZE	WATER
ABP	5
OGGETTI	NESSUNO

Questo verme delle sabbie potrà uscire da tre buchi per attaccarvi, quindi dovrete sincronizzare attacchi e magie in modo da poterli scagliare nel momento esatto verso il buco esatto. Dopo la battaglia, oltrepassate il ponticello appena costruito da Cid e continuate ad avventurarvi nelle Sand Tides fino a uscirne.

BOSS

CITTÀ DI GORN

Andate a sud. Entrate nelle rovine di Gorn e raggiungete le scale per trovare il Re dietro un pilastro sulla destra. Seguite i suoi spostamenti fino a ritornare alle scale. Prima che possiate fare altro, sotto i piedi del gruppo si aprirà un buco che inghiottirà tutti quanti.

BASE DEL DIRIGIBILE

Entrate nella porta a sinistra, quindi avanzate fino a quando non sarete teletrasportati dal potere del Cristallo. Arrivati nella prossima stanza, guardate la scena di Mid e Cid e salite le scale fino a trovare una



stanza con delle statue agli angoli. Andate verso il basso, entrate nella stanza a sinistra ed esaminate l'interruttore. Esaminate i fiori al centro della stanza, quindi andate nella stanza a destra e leggete il foglio, poi andate a sinistra ed esaminate l'urna per trovare un libro, infine tornate giù e premete nuovamente l'interruttore. Così facendo sbloccherete la strada che conduce a due Shuriken e all'incantesimo Mini. Tornate alla stanza delle statue e stavolta andate su. Premete l'interruttore, salvate e avanzate fino a trovare la Fire Ship. Avanzate ancora e all'improvviso i vostri due amici cadranno sulla nave. Riunitevi con Cid e Mid e andate al Dirigibile, ma prima di poterlo usare dovrete combattere!

Clay Claw

HP	2000
LIVELLO	43
DEBOLEZZE	BOLT
ABP	5
OGGETTI	ICE BOW

Usate Bolt 2 o Ramuh per disfarvi in fretta di questa semplice battaglia. Quando avrete vinto, il Dirigibile atterrerà e Cid e Mid lo ripareranno usando i pezzi della Fire Ship.

BOSS



METEORITE TYCOON - IN CERCA DELL'ADAMANTITE

Raggiungete la città di Gorn, che comincerà subito a crollare. Le rovine galleggiano nell'aria, ma per arrivarci dovrete prendere l'Adamantite, che si trova sulla Meteorite Tycoon. Arrivati alla meteorite, prendete l'Adamantite sul muro e preparatevi a combattere contro un nuovo boss.

Adamantamai

HP	2000
LIVELLO	20
DEBOLEZZE	ICE
ABP	5
OGGETTI	TURTLE SHELL

Al termine della battaglia, tornate da Cid e Mid, che useranno l'Adamantite per potenziare il Dirigibile. Missione compiuta!

BOSS

ROVINE FLUTTUANTI

Per raggiungere le rovine, premete X sulla mappa del mondo in modo da far apparire due frecce, quindi spostate la freccia in su e premete nuovamente X. Per entrarci dovrete distruggere i cannoni all'esterno, due da ogni lato. Non dimenticate di imparare la tecnica "Missile" Blue Magic dalla Racket Gun e la "Burn Ray" Blue Magic dal Flame Throw, quindi usate Ramuh e Bolt 2 per sconfiggerli. Distrutti i nemici, uscite dall'area e salvate, quindi tornate indietro e preparatevi allo scontro con il boss.

Soul Gun

HP	23000
LIVELLO	36
DEBOLEZZE	BOLT
ABP	7
OGGETTI	DARK MATTER

Launcher (x2)

HP	10000
LIVELLO	36
DEBOLEZZE	BOLT
ABP	-
OGGETTI	POTION

Affrontando questo nemico, state attenti all'attacco Beam Cannon, in grado di infliggere 300-400 HP a tutti i vostri personaggi. Al termine della battaglia, entrate nelle rovine.

BOSS

ROVINE DI RONKA

Appena entrati, date a qualcuno l'abilità "Secret", quindi percorrete le scale, prendete la Gold Armor ed entrate nella porta sottostante. Raggiunto il terzo piano, salite le scale e salvate. Tornate indietro e scendete le altre scale, prendete il Gold Shield e tornate ancora indietro. Ora imboccate la strada a sinistra delle scale. Avanzate fino a raggiungere il 5° piano ed esplorate tutta l'area per fare incetta di oggetti utili, fino a trovare King Tycoon.

Archeoavis

HP	6500/2400
LIVELLO	21
DEBOLEZZE	VARIABILI
ABP	10
OGGETTI	HERO DRINK

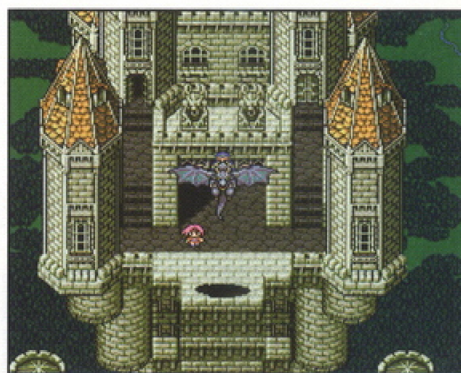
Questo boss potrebbe crearvi non pochi problemi, a causa della sua capacità di mutare debolezza. Cercate di non sbagliare incantesimo: potreste curarlo invece di danneggiarlo. Usate gli attacchi fisici. Prendete le Schegge di Cristallo per imparare qualche nuova professione: Samurai, Lancer, Dancer e Chemist. Le rovine cominceranno a crollare, quindi sarà bene darsela a gambe!

BOSS

METEORITE KARNAK

Galuf e sua nipote Krile useranno la Meteorite per tornare al loro mondo, e il gruppo deciderà di seguirli per vendicare il Re. Raggiungete la Meteorite Tycoon per trovare Cid, il quale vi spiegherà che per raggiungere il mondo di Galuf avrete bisogno dell'Adamantite di tutte le altre meteore.





Titan

HP	2500
LIVELLO	1
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	3
OGGETTI	POTION

Quando avrete la sensazione che il boss stia per accasciarsi, ricordatevi di curare completamente tutto il gruppo per proteggervi dal suo ultimo attacco: l'Earth Shaker, in grado di togliere circa 450 HP a tutti i personaggi. Al termine della battaglia imparerete la Titan Summon.

BOSS

METEORITE WALTZ

Raggiungete la prossima meteorite, prendete l'Adamantite e combattete!

Byurobolos (x6)

HP	1500
LIVELLO	22
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	6
OGGETTI	NESSUNO

Utilizzate la vostra nuova summon per porre fine a questo scontro in una manciata di secondi.

BOSS

METEORITE GORN

Raggiungete l'ultima meteorite e preparatevi per la partenza, ma non prima di aver sconfitto il prossimo boss!





Kima Brain

HP	3300
LIVELLO	19
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	6
OGGETTI	PHOENIX DOWN

Gli attacchi di questo nemico sono molto potenti, quindi avrete bisogno di curare costantemente il gruppo. Dopo la battaglia, date un'occhiata alla mappa e raggiungete l'intersezione tra le meteoriti, indicata da un punto luminoso. Non vi resta che raggiungere il warp e avventurarvi nel nuovo mondo!

BOSS

MONDO DI GALUF

PICCOLA ISOLA

Al vostro arrivo nel mondo di Galuf vi ritroverete su di una piccola isola e per giunta senza mezzi di trasporto. Usate una tenda per campeggiare al limite della foresta (nel caso non ne abbiate una, uccidete qualche nemico e la troverete), al che un mostro apparirà e prenderà Reina e Faris. Preparatevi allo scontro!

Abductor

HP	1500
LIVELLO	22
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	0
OGGETTI	NESSUNO

Al termine di questo semplice scontro il mostro lascerà cadere una cesta, apritela e Bartz cadrà addormentato, vittima di un gas soporifero.

BOSS

CASTELLO DI X-DEATH

Vi ritroverete imprigionati nel Castello di X-Death. A questo punto dovrete prendere il controllo di Galuf per liberare il gruppo. Entrati nel castello, recuperate dalla cesta le schegge di Cristallo con tutte le professioni che avete imparato, quindi entrate nella porta in alto per curarvi e salvare. Tornate indietro e andate a sinistra, scendendo le scale e avanzando fino a quando non incontrerete un nemico sulla vostra strada...

Gilgamesh

HP	?????
LIVELLO	??
DEBOLEZZE	??????
ABP	0
OGGETTI	NESSUNO

Al termine della battaglia Galuf libererà il gruppo, e dopo una breve conversazione lasceranno tutti insieme il castello.

BOSS



BIG BRIDGE

Andate a ovest. Appena arrivati a Big Bridge, avanzate, combattete, entrate nella porta che troverete e... ecco di nuovo Gilgamesh!

Gilgamesh

HP	?????
LIVELLO	28
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	0
OGGETTI	NESSUNO

Terminato il semplice scontro, proseguite sulla vostra strada fino a trovare Krile, ma dal castello di X-Death apparirà una barriera che vi spazzerà via.

BOSS

LUGOR BORDER TOWN

Dalla mappa del mondo, spostatevi a est fino a trovare una città ed entrateci. Riposate all'albergo, quindi recatevi al pub e attivate l'abilità "Secret" per raggiungere un altro pianoforte (che ovviamente dovrete suonare). Rifornitevi di equipaggiamento e lasciate la città.

MOOGLE FOREST

Spostatevi a sud-est di Lugor ed entrate nella foresta. Qui incontrerete un moogle, che salterà subito dentro un buco. Saltate anche voi nel buco e arriverete a...

MOOGLE CAVE

Scendete la serie di scale e verrete portati automaticamente sulla prossima piattaforma. Continuate ad avanzare e alla fine troverete il moogle di prima, che sembra non passarsela proprio bene...

Tyrassaurus

HP	5000
LIVELLO	29
DEBOLEZZE	FIRE
ABP	9
OGGETTI	NESSUNO

Questo nemico è un non-morto, quindi vi basterà usare una Phoenix Down per liberarvene. Dopo la battaglia il moogle vi mostrerà l'uscita verso la foresta.

BOSS

MOOGLE VILLAGE

Seguite il moogle, evitando il deserto. Nel villaggio, dirigetevi nell'angolo in alto a destra e parlate con il moogle di vostra conoscenza. Nella casa, parlate con l'altro moogle e raccogliete gli oggetti, quindi uscite dalla stanza. Aspettate che il Drago raggiunga il villaggio, portatelo al suo centro e aspettate che Krile atterri, poi verrete trasportati al Castello di Val.

CASTELLO DI VAL

Equipaggiate qualcuno con l'abilità "Secret" e fate un giro per il castello raccogliendo i vari oggetti. Poi uscite ed esaminate la polla d'acqua nell'angolo in basso a sinistra. Verrete trasportati verso il canale che circonda il castello: raggiungete l'altra parte del maniero ed esaminate il terreno per ottenere un Regal Cutlass. Ora raggiungete il tetto del castello, parlate con Krile e partite alla ricerca della Dragon Grass per salvare il drago.

KELB VILLAGE

Spostatevi a nord. Arrivati a Kelb, dirigetevi verso l'unica casa aperta (all'estremo nord). Al termine della scena narrata avrete accesso alla Valley of Dragons, dove si trova la Dragon Grass. Prima di partire, esplorate il villaggio e parlate con tutti i lupi mannari per ottenere qualche bonus e risolvere qualche sotto-quest.



VALLEY OF DRAGONS

La Valley of Dragons si trova a nord di Kelb Village. Lì esplorate tutti i buchi raccogliendo gli oggetti che troverete. Continuate finché non cadrete in un crepaccio nel terreno, quindi entrate nella porta, premete l'interruttore per rivelare un nuovo passaggio e uscite. Prima di seguire il sentiero, aspettate che un incontro casuale vi porti faccia a faccia con il Golem nei guai. Aiutatelo e si unirà a voi, garantendovi una nuova Summon. Seguite il nuovo passaggio ed entrate nella porta, imboccate la strada di sinistra per raccogliere un Coronet e una Wind Sword, quindi andate a destra per prendere una Phoenix Down. Entrate nella porta a destra per salvare, quindi imboccate nell'altra e fatevi strada fino a trovare la Dragon Grass... ma dovrete combattere!

Dragon Grass

HP	12000
LIVELLO	33
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	10
OGGETTI	ELIXIR

Un'altra battaglia semplicissima, al termine della quale potrete usare il Teleport per uscire dalla valle.

BOSS



CASTELLO DI VAL - DI RITORNO CON LA CURA

Tornate al Castello di Val. Le guardie non vi apriranno, quindi usate l'ingresso segreto di Galuf e raggiungete Krile, poi andate sul tetto per dare la Dragon Grass al Drago e potrete finalmente salirgli in groppa e raggiungere il tempio di Gill.

GILL'S SHRINE

Volate verso nord oltrepassando Kelb Village, quindi andate verso est per uscire dall'area montana. Raggiungete il punto al centro della mappa e sarete arrivati. Improvvisamente un terremoto colpirà l'isola e la farà sprofondare in mare.

CASTELLO DI SURGATE

Raggiungete il castello che si trova vicino all'isola inabissata. Premete l'interruttore vicino alla porta per aprirla, quindi le guardie vi scorteranno all'interno del castello. Esplorate tutte le stanze del castello e imparate la "Speed Song" leggendo il libro nella sala reale. Nella biblioteca un uomo vi chiederà di riordinare dei volumi: fatelo e vedrete l'uomo scomparire attraverso un passaggio segreto. Seguitelo nei giardini, andate a sinistra ed entrate in una porta, dove potrete imparare l'incantesimo "Float". Ora comprate l'equipaggiamento necessario nei vari negozi, dormite nell'albergo e lasciate il castello.

ZEZA'S SHIP

Volate con il drago verso il castello di X-Death. A sud-est ci sono diverse navi: atterrate su quella di Zeza. Prima di entrare nel castello di X-Death, andate sotto coperta per dormire e recuperare le forze, ma all'alba il gruppo sarà svegliato da un allarme: la nave è sotto attacco! Salite a parlare con Zeza e preparatevi allo scontro. Uccidete prima tutti i mostri più deboli sulla nave e poi scendete per combattere ancora una volta con Gilgamesh.

Gilgamesh

HP	8888
LIVELLO	31
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	0
OGGETTI	GOLD SHIELD

Enkidoh

HP	4000
LIVELLO	29
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	0
OGGETTI	NESSUNO

Questo combattimento potrebbe rivelarsi piuttosto arduo. Per semplificarvi le cose, usate Demi su Enkidoh e cercate di imparare da lui "Red Feast" e Aero 2 (stesso discorso vale per gli attacchi "Doom Claw" e "Missile" di Gilgamesh). Usate Golem per proteggere il gruppo e i vostri attacchi migliori. Senza perdere tempo, seguite Zeza nel passaggio segreto e finalmente arriverete alla Barrier Tower, baluardo del castello di X-Death.

BOSS



BARRIER TOWER

Salite le scale e salvate, poi avanzate. Raggiunta l'antenna, riceverete una chiamata di Zeza che vi darà il via libera, ma all'improvviso verrete attaccati da un boss.

Atomos

HP	19997
LIVELLO	41
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	12
OGGETTI	DARK MATTER

Atomos ha l'abitudine di mettere fuori combattimento uno dei vostri personaggi a turno e succhiargli energia fino a ucciderlo. Concentratevi sugli attacchi. Dopo la battaglia, Zeza farà saltare l'alimentazione della torre, ma resterà bloccato nella stanza di controllo. Potete solo fuggire.

BOSS

GILL'S SHRINE

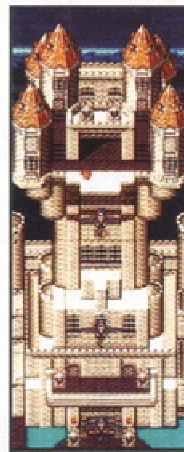
Tornati sul sottomarino, raggiungete la zona dell'isola affondata e quindi premete X per immergervi e raggiungere il santuario di Gill. Avanzate fino a incontrare 5 scrigni: prendete la pietra da quello in mezzo e mettetela nello scrigno in alto a sinistra, quindi entrate e premete l'interruttore per sbloccare il prossimo passaggio. Tornate indietro e mettete la pietra nella cesta in basso a sinistra per aprire il passaggio che conduce al sentiero sbloccato dall'interruttore. Proseguite e premete un interruttore per aprire la porta, quindi entrate. Proseguite fino a incontrare una polla d'acqua, saltateci dentro e arriverete in un'altra zona dove potrete finalmente incontrare Gill il saggio... una rana! Parlateci e riceverete l'Elder Branch, necessario per accedere alla Moore Forest, quindi usate l'incantesimo Teleport per uscire dal tempio.

MOORE VILLAGE

Immergetevi con il sottomarino e raggiungete il punto lampeggiante a nord-ovest, quindi emergete ed entrate nel villaggio a ovest. Entrate nel pub e suonate il piano, esplorate l'area e raccogliete eventuali oggetti utili. Dormite nell'albergo e preparatevi a partire verso...

MOORE FOREST

Andate a est e raggiungerete la foresta. Salvate prima di spostarvi! Seguite la strada indicata dall'Elder Branch, raccogliete gli oggetti ed esaminate un albero con un buco sul lato sinistro. L'Elder Branch vi sbloccherà un nuovo passaggio. Avanzate fino a raggiungere ancora la foresta, raggiungete un altro albero sospetto ed esaminatelo per aprire il passaggio. Attraversate il varco fino a tornare nella foresta. Salvate il gioco, spostatevi a sinistra e la foresta comincerà a bruciare! Ma un moogle arriverà in vostro aiuto: entrate nel buco e aspettate che il fuoco si estingua. Poi uscite dalla foresta dalla parte in fondo e usate una Tenda. Nella foresta, salite fino a trovare l'Elder Tree. L'Elder Branch vi sbloccherà ancora una volta la via: usate Float su tutto il gruppo ed entrate nell'albero per affrontare il prossimo boss.



Crystal (x4)

HP	7777
LIVELLO	77
DEBOLEZZE	VARIE
ABP	15
OGGETTI	NESSUNO

Questa battaglia sarà veramente difficile. I quattro cristalli assorbono HP ognuno da un elemento diverso: quello in fondo dalla terra, quello in cima dal fuoco, quello di sinistra dall'aria e quello a destra dal ghiaccio. Assicuratevi di avere almeno due personaggi in grado di chiamare Titan e qualcuno in grado di usare Cure 3 e Fire 3. Curatevi quando necessario e state attenti agli attacchi più potenti dei cristalli, come Fire 3 e Aero 3. La summon Titan curerà uno dei quattro cristalli, ma danneggerà i restanti tre: quando questi saranno eliminati, colpite il sopravvissuto con Fire 3, Toss e attacchi fisici. Dopo la battaglia, X-Death apparirà e attaccherà.

BOSS

X-Death

HP	24000
LIVELLO	??
DEBOLEZZE	????
ABP	0
OGGETTI	NESSUNO

Assistete al terribile scontro tra X-Death e Galuf. Il vostro amico avrà la peggio, ma, prima di morire, chiederà a Krile di accompagnarvi e le trasmetterà tutte le sue abilità.

BOSS

CASTELLO DI X-DEATH

Nel castello di X-Death curatevi e salvate in cima alle scale. Tornate indietro e salite le scale in fondo, proseguendo fino al terzo piano. Avanzate fino a raggiungere un'area aperta. Proseguite fino a trovare un interruttore, premetelo per aprire un muro e raccogliete l'Ice Shield, quindi andate avanti ed entrate nella prossima porta. Vi ritroverete al quinto piano. Spostatevi con l'abilità "Secret" equipaggiata, salite al prossimo piano. Usate "Float" su tutto il gruppo per evitare la lava, quindi imboccate il passaggio nascosto sulla destra per raccogliere un Gale Bow. Tornate sul corridoio e salite la prossima scala. Posizionatevi sul simbolo del teschio per terra per attivare una piattaforma mobile. Avanzate fino al Save Point, quindi giunti al nono piano equipaggiate l'abilità "Secret". Avanzate fino a trovare un'altra area lavica, usate nuovamente il Float e salite sulla scala di destra per raccogliere dei GP, quindi tornate indietro e salite sulla scala nel mezzo. Spostatevi a destra ed evitate la trappola per prendere una Double Lance, quindi tornate indietro e questa volta raggiungete la parte frontale di questo piano.

Carbuncle

HP	15000
LIVELLO	???
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	11
OGGETTI	NESSUNO

Al termine di questa semplice battaglia il vostro gruppo riceverà la Summon Carbuncle. Tornate alla trappola nel pavimento e posizionatevi sul quadrato in fondo, sbloccando così la via principale. Imboccate la nuova strada e salvate, quindi salite la scala, esaminate lo scrigno vuoto, salite la scala a destra e prendete un Partisan e un Magic Shuriken. Tornate indietro ed esaminate nuovamente lo scrigno vuoto, al che Gilgamesh tornerà alla carica.

BOSS

Gilgamesh

HP	???????
LIVELLO	53
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	0
OGGETTI	EXCALIPUR

Eliminato questo cocciuto nemico, salite le scale per trovarvi faccia a faccia con X-Death e scoprire finalmente il suo piano: riportare i due mondi alla loro forma iniziale, quand'erano un tutt'uno.

BOSS

X-Death

HP	32768
LIVELLO	66
DEBOLEZZE	HOLY
ABP	0
OGGETTI	NESSUNO

Una battaglia sicuramente più difficile della media. Usate Golem, Carbuncle e Float su tutto il gruppo, e anche Haste 2. Attaccate il nemico con Fire 3 e usate Toss se necessario. Inserite nel gruppo un White Mage con l'incantesimo Cure 3. Sconfitto il nemico, i Cristalli si romperanno e il castello comincerà a crollare.

BOSS

MONDO DI X-DEATH

Al risveglio, il gruppo si ritroverà sulla mappa del mondo. Raggiungete il castello di Tycoon, poco distante.

TYCOON CASTLE

Entrate, e quando Krile uscirà dalla stanza, seguitela. Prima di andarvene, parlate con una donna di nome Jenica (si trova nella stanza sulla destra, al primo piano). Lasciate il castello e un uomo vi dirà che il ponte a ovest è stato costruito.

BOKO

Usate il ponte verso ovest e quindi andate a nord, entrando nella caverna sulla montagna. Qui incontrerete nuovamente il vostro vecchio amico Boko, che nel frattempo ha messo su famiglia ma che comunque non si rifiuterà di aiutare ancora i nostri eroi.

SENTIERO TRA LE MONTAGNE

Raggiungete Tule Village e imboccate il sentiero a ovest. Avanzate finché Boko non cadrà in una buca nel terreno.

Antolyon

HP	8100
LIVELLO	34
DEBOLEZZE	WATER
ABP	5
OGGETTI	NESSUNO

Al termine della battaglia, continuate a camminare finché cadrà una fune. Scoprirete di essere stati salvati da Faris.

BOSS

GILL'S SHRINE

Spostatevi a sud e deviate leggermente verso est. Entrate nella caverna per incontrare Gill il saggio. Verrete però attaccati da X-Death, che al termine della battaglia scaglierà il vostro gruppo da qualche parte nel mondo.

LIBRARY OF ANCIENTS

Vi risveglierete a nord della Library of Ancients. Gill vi spiegherà che contiene un libro in grado di sconfiggere X-Death. Arrivati alla biblioteca, scoprirete di dover trovare le 12 armi leggendarie. Il libro dice che queste armi sono custodite nel Castello di Kuza, e fornisce qualche indizio utile per reperire le quattro litografie nascoste di cui avrete bisogno per rompere i sigilli che le vincolano. L'ultima litografia, "lo spirito del passato" si riferisce alla piramide vicina a Sand Tides. Prima di partire, raggiungete il tetto e parlate con il ragazzo a destra per imparare la Song of Magic.

PIRAMIDE - LA PRIMA LITOGRAFIA

Andate a ovest dalla Library of Ancients. Raggiunta Sand Tides, entrate nella piramide.

Prima di poter entrare dovrete sconfiggere due Gargoyle uccidendole contemporaneamente, quindi usate le Summon in grado di colpirle entrambe. Usate il libro per aprire la via e imboccate il corridoio. Attivate il primo e l'ultimo interruttore per rimuovere le punte velenose. Sprofondate nella sabbia e aprite la cesta, uccidete il mostro e prendete l'Ice Shield. Tornate su e uccidete i serpenti, poi salite le scale. Al primo piano, premete l'interruttore, salite la scala, attivate l'abilità "Secret" per individuare la strada, uccidete i serpenti e scendete la scala. Troverete un sarcofago, esaminatelo e uccidete la mummia, quindi prendete l'Hex Ring. Ora tornate indietro fino all'ingresso ed entrate nella porta ignorata in precedenza. Avanzate fino a quando non sarete bloccati in una stanza; qui uccidete i serpenti e premete tutti gli interruttori per aprire le porte, quindi salite le scale. Giunti al terzo piano, combattete con i vari mostri per prendere White Robe, Dark Matter e Flame Shield. Uccidete i serpenti e andate a destra. Evitate le punte e salite la scala. Cercate di evitare i nemici, esaminate i due sarcofagi, quindi andate a sinistra e premete l'interruttore per far sparire gli spuntoni dal corridoio. Esaminate il prossimo sarcofago, sconfiggete le mummie e salite le scale. Salvate il gioco e andate avanti, usando l'abilità "Secret" e imboccando il sentiero nell'angolo in fondo a destra. Sconfiggete il mostro sullo scrigno per ricevere un Black Costume. Tornate indietro e prendete la scala nella parte superiore. Uccidete i nemici e raccogliete gli oggetti, quindi tornate indietro e prendete la scala inferiore. Cadete nella sabbia e uccidete il mostro per ottenere una Dark Matter, arrampicatevi di nuovo e stavolta entrate nella porta che si trova nell'angolo in alto a destra. Trovati due interruttori, premete quello di sinistra e potrete accedere ad un'area con quattro scrigni. Esaminateli per raccogliere gli oggetti che contengono, quindi tornate indietro, fermate la sabbia e salite la scala in basso. Attivate l'abilità "Secret" e andate a sinistra, uccidete il mostro nello scrigno per ricevere l'Earth Hammer, quindi prendete la scala nel mezzo e attraversate il pavimento mobile. Prendete l'Hair Ornament, il Ribbon e il Protect Ring. Usate la scala sulla sinistra per raccogliere altri oggetti, quindi usate nuovamente la scala di sinistra e salite per la rampa. Qui troverete la prima litografia. Senza alcun combattimento, il pavimento si innalzerà e vi porterà di nuovo all'aperto.



ELDER'S TREE - UN AMICO DI RITORNO

Spostatevi a est ed entrate nell'Elder's Tree. Qui incontrerete il Drago e la vostra amica Reina, ma presto sopraggiungerà anche il temuto X-Death, che al termine di una discussione spazzerà via la Library of Ancients con il suo nuovo potere.

Mellusion

HP	20000
LIVELLO	29
DEBOLEZZE	VARIE
ABP	20
OGGETTI	NESSUNO

La capacità del nemico di cambiare le sue debolezze potrebbe confondervi e complicare in qualche modo le cose. Regolatevi di conseguenza e, al termine della battaglia, resuscitate Reina per far sì che possa unirsi nuovamente al gruppo.

BOSS

KUZA, IL CASTELLO SIGILLATO

Raggiungete la nave che avevate visto dalla piramide, e appena arrivati incontrerete nuovamente X-Death, che distruggerà ancora altre locazioni. Raggiungete col dirigibile Kuza Castle, entrate e dirigetevi verso il piano interrato. Se incontrate uno Shield Dragon usate l'abilità "Dust Bomb". Alla fine troverete le 12 armi leggendarie. Con una sola litografia potrete sbloccarne solamente tre.

ISLAND SHRINE - LA SECONDA LITOGRAFIA

Raggiungete l'Island Shrine, il piccolo tempio con dei lunghi ponti su entrambi i lati. Appena entrati dovrete subito affrontare due Gargoyle. Attivate l'abilità "Secret", andate a destra per raccogliere 12.000 GP, quindi tornate indietro e prendete le scale a sinistra. Verrete risucchiati dal condotto di ventilazione e arriverete in una stanza con due interruttori. Premete prima quello di destra e prendete l'Elixir. Tornate indietro e premete entrambi gli interruttori per prendere 9.000 GP. Ora tornate ancora nella stanza di prima e premete solo l'interruttore di sinistra, arrivando così in una stanza con uno scrigno e una porta. Entrate, salvate e procedete verso la prossima stanza. Prendete il contenuto della cassa, raccogliete gli altri oggetti nella stanza e salite la scala in cima. Entrate nella porta, raccogliete un Beast Killer e raggiungete la porta in alto tramite il lato sinistro della stanza. Avanzate fino al 5° piano ed attivate l'abilità "Find Hole", in modo da poter prendere l'Ehter e il Dragon Fang senza cadere nei buchi. Salvate il gioco al 6° piano e prendete gli oggetti che si trovano al 7°, quindi usate la porta nel mezzo per raggiungere la litografia.

Stoker

HP	20000
LIVELLO	7
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	20
OGGETTI	NESSUNO

Questo nemico presenta quattro bersagli, ma solo uno sarà reale e danneggiabile. Di tanto in tanto la disposizione cambierà e quindi non saprete qual è quello giusto fino a quando non lo colpirete.

BOSS



FORK TOWER

La Fork Tower si trova vicino a Crescent Town, ossia alla città più a sud-est della mappa. Qui il gruppo si dividerà per attaccare contemporaneamente le due torri. Mandate due maghi a sinistra e due guerrieri a destra. All'inizio controllerete i maghi: salite sulla cima della torre, raccogliendo un Ether e una Wonder Wand, e passerete al secondo gruppo. Fate la stessa cosa, raccogliendo stavolta una Potion e una Defender Sword, e quando avrete raggiunto la cima dovrete confrontarvi con un boss.

Minotaurus

HP	19950
LIVELLO	37
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	20
OGGETTI	NESSUNO

Per sconfiggere rapidamente questo nemico, fate largo uso di Toss oppure usate le Shuriken e Magic Shuriken. Finito il combattimento dovrete però affrontarne subito un altro!

BOSS

Omniscent

HP	16999
LIVELLO	53
DEBOLEZZE	WIND
ABP	20
OGGETTI	NESSUNO

Durante questo scontro NON usate gli attacchi fisici o dovrete ricominciare daccapo. Al termine del combattimento imparerete due magie molto potenti: Holy e Flare. Poi dovrete scappare.

BOSS

UPGRADE DEL DIRIGIBILE

Entrate nella base sotterranea. Qui incontrerete il vostro amico Cid, che nel frattempo avrà trasformato il vostro dirigibile in un sottomarino!

GRANDE FOSSA MARINA - LA TERZA LITOGRAFIA

Immergetevi e osservate la mappa. Dirigetevi verso il punto luminoso verso est ed entrate nella crepa. Ancora una volta troverete due Gargoyle ad attendervi, poi il Libro vi sbloccherà la via. Entrati nella stanza, andate a destra e in basso per prendere una Water Skill, quindi tornate indietro ed andate a destra, prendendo la scala. Salvate, curate il gruppo e andate nella prossima stanza. Premete l'interruttore sul muro, attraversate il ponte ed entrate nel buco di fronte. Premete l'interruttore in alto a destra per prendere un Fire Ring, quindi azionate uno qualsiasi di quelli rimanenti. Caduti nel buco, avanzate e prendete un Dragon Fang, quindi scendete la scala sulla destra. Qui troverete il B6: usate Float su tutto il gruppo e attraversate la lava, prendete un Ether e quindi andate a destra per prendere una Phoenix Down, poi scendete nel buco sulla destra e salvate. Vi ritroverete in un piccolo regno con solo 5 persone. Spostatevi a sinistra fino a trovare un nano che sta scavando un tunnel, parlategli per scoprire la locazione esatta di Mirage Town, quindi imboccate il sentiero sottostante. Da qui, salite la scala, usate Float per evitare la lava e andate a destra. Premete un interruttore per aprire una porta, prendete un Kaiser Knucles lungo la strada e proseguite fino a raggiungere tre interruttori. Premeteli tutti e proseguite fino all'entrata con una cesta: spingetela per passare e troverete la terza litografia.





Triton

HP	13333
LIVELLO	37
DEBOLEZZE	ICE
ABP	20
OGGETTI	NESSUNO

Nergade

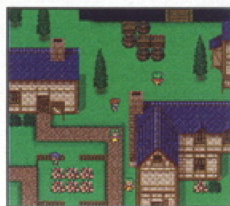
HP	13333
LIVELLO	20
DEBOLEZZE	FIRE
ABP	/
OGGETTI	NESSUNO

Phobos

HP	13333
LIVELLO	39
DEBOLEZZE	EARTH
ABP	/
OGGETTI	NESSUNO

Ben tre boss, per uno scontro comunque semplicissimo: basterà evocare Odin una volta per spazzarli via all'istante. Dopo la battaglia potrete prendere la terza litografia nonchè un potentissimo incantesimo: Meteo. Usate il Teleport per uscire da questa zona.

BOSS



EASTERLY FALLS - L'ULTIMA LITOGRAFIA

Ritornate al Sealed Castle e prendete altre armi leggendarie. Per trovare la cascata che custodisce l'ultima litografia, esaminate la mappa subacquea e dirigetevi verso il punto luminoso nella parte in alto a sinistra. Raggiunta la cascata, sbarazzatevi del solito paio di Gargoyle e lasciate che il libro vi sblocchi la via. Una volta entrati, fatevi strada attraverso le cascatelle e raccogliete gli oggetti disseminati per l'area, quindi entrate nel buco che si trova nella parte superiore. Alla biforcazione, andate a destra per prendere un Giant Drink, quindi tornate indietro e prendete a sinistra. Premete l'interruttore per sbloccare lo scrigno, equipaggiate qualcuno con l'abilità "Dash" e precipitatevi verso la cesta per prendere il Protect Ring prima che l'acqua ricominci a cascare. Fatto questo, entrate nel buco sottostante. Avanzate raccogliendo prima una Phoenix Down e poi un Wall Ring, quindi prendete il sentiero di sotto e salvate. Nella prossima stanza, dotate qualcuno dell'abilità "Find Hole" per trovare il buco, raccogliete tutti gli oggetti che potrete trovare e quindi cadeteci dentro. Premete gli interruttori prima di aprire le ceste, raccogliete gli oggetti e lasciatevi cadere nel buco vicino alla cesta più in basso. Qui troverete l'ultima litografia.

Leviathan

HP	????
LIVELLO	????
DEBOLEZZE	????
ABP	????
OGGETTI	????

Questa battaglia potrebbe rivelarsi complicata. Ricordatevi di impiegare qualcuno in grado di usare Cure 3 e attaccate con Bolt 3 o con Meteo. Alla fine otterrete la Summon "Leviathan". Usate la cascata sul fondo dell'area per lasciare la zona.

BOSS

Tornate a Sealed Castle e prendete le ultime tre armi leggendarie, quindi preparatevi a passare nella Zona-N. Prima di partire, fate il pieno di Cottage, Phoenix Down e Magic Shuriken, quindi avventuratevi nel nuovo mondo passando dal Vuoto che si è generato dove prima sorgeva Tycoon Castle.

ZONA-N

La Zona-N è probabilmente il più grosso dungeon finale dell'intera serie di Final Fantasy, quindi preparatevi ad una fase conclusiva davvero ostica! Per questioni di praticità, abbiamo suddiviso la zona in differenti aree.

DESERTO E CHAIN TOWER

In questa prima area, andate a destra ed entrate nella porta. Usate le catene per scendere, accedete al passaggio sottostante, scendete nuovamente con le catene e poi andate a destra, dove troverete tre catene su cui arrampicarvi. Prima prendete quella a destra per trovare un Elixir, quindi prendete quella a sinistra ed entrate nella porta. Entrate nella prossima porta, continuate a salire con le catene e arriverete nella prossima area.



MIRAGE VILLAGE E FORESTA

Curatevi nel villaggio e andate nella foresta. Qui, andate a destra e poi verso l'alto, prendete il Dragon Fang ed entrate nel piccolo sentiero a sinistra. Seguite la strada e troverete un albero con un buco. Esaminatelo e si sbloccherà un nuovo sentiero.

Wood Sprite

HP	18000
LIVELLO	68
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	20
OGGETTI	NESSUNO

Superate questa semplice battaglia e imboccate la nuova strada per raggiungere la prossima area.

BOSS

CASCATE E CASTELLO

Andate a destra ed entrate nel buco, prendete il Coral Ring e uscite dall'altra parte, quindi salvate ed uscite sul sentiero sottostante. Qui incontrerete un robot, oltrepassatelo, ed entrate nel buco sulla destra. Dentro la stanza, esaminate il libro sul tavolo e dovrete affrontare un altro combattimento.

Apprehender

HP	22200
LIVELLO	59
DEBOLEZZE	FIRE
ABP	16
OGGETTI	ASH

Ancora un boss piuttosto semplice. Dopo la battaglia, uscite dalla stanza e usate l'abilità "Secret" per vedere le piattaforme invisibili, raggiungendo così la porta alla fine. Entrate e dirigetevi verso la torre di destra, dove ci sono le Winged Shoes. Tornate indietro e salite la scala in cima. Aprite la cella in fondo a sinistra.

BOSS



Azulmagia

HP	27900
LIVELLO	57
DEBOLEZZE	POISON
ABP	22
OGGETTI	NESSUNO

Per uccidere questo nemico, sfruttate la sua debolezza al veleno usando Bio sulla vostra spada e attaccandolo con Sshot. Salvate e andate verso la cella con dentro gli uomini anziani. In realtà si tratta di mostri! Poi andate verso la cella in alto a destra per affrontare il prossimo boss.

BOSS

Catastroph

HP	19997
LIVELLO	71
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	21
OGGETTI	SOFT

Usate come al solito "Sshot" e "2-swords" per liberarvene in men che non si dica. Poi parlate con la ragazza nella cella e quindi salite le scale. Dirigetevi verso la torre a sinistra e scendete, prendete il Maneater dalla cesta non raggiungibile in precedenza e tornate indietro, entrando nella porta al centro. Nel castello, cercate di entrare nella porta che si trova nell'angolo in alto a sinistra e verrete trattenuti da una barriera. A questo punto la ragazza che avevate salvato in precedenza si trasformerà in un mostro e vi attaccherà.

BOSS

Halycanos

HP	33333
LIVELLO	97
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	20
OGGETTI	NESSUNO

Controbilanciate l'incantesimo Frog con i Maiden's Kiss oppure prevenitelo direttamente usando Berserk sul mostro. Dopo il combattimento, la barriera che bloccava la porta scomparirà. Tornate indietro, salvate e salite le scale fino al tetto.

BOSS

Twin Tania

HP	50000
LIVELLO	39
DEBOLEZZE	WATER, HOLY
ABP	24
OGGETTI	NESSUNO

Usate Holy sulla spada di qualcuno con "2-swords" e "Sshot". Anche Leviathan risulterà molto efficace. Curatevi con Cure 3 ed equipaggiate i Coral Rings per proteggervi dal Tidal Wave. Cercate di uccidere il mostro rapidamente, prima che scagli l'attacco "Giga Flare". Salite sulla scala che apparirà per accedere alla Void Area.

BOSS

VOID AREA - LO SCONTRO FINALE

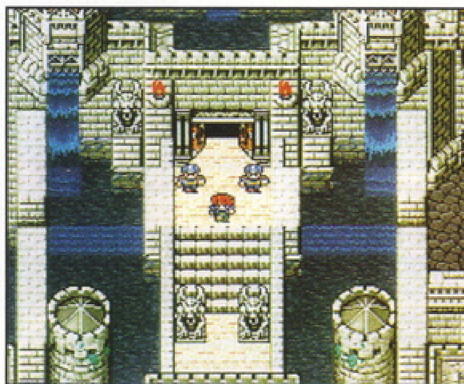
Appena arrivati nella nuova area, prendete la Magic Shuriken e avanzate fino ad incontrare nuovamente Gilgamesh!

Gilgamesh

HP	??????
LIVELLO	59
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	0
OGGETTI	NESSUNO

Lo scontro durerà molto poco, in quanto Gilgamesh è piuttosto confuso da quando X-Death lo ha relegato in questa zona. Proseguendo, prendete il portale e vi ritroverete in una nuova area. Seguite l'unica strada possibile e raccogliete gli oggetti che troverete, quindi entrate nel prossimo portale. Evitate di aprire il primo scrigno, sempre che non vogliate combattere contro Shinryu, un boss in grado di farvi a pezzetti nel caso non siate preparati. Avanzate lungo la strada ed entrate ancora nel prossimo portale: vi ritroverete nell'ultima area prima dello scontro finale con X-Death. Andate verso sinistra e troverete una sfera verde.

BOSS



Necrophobe

HP	?????
LIVELLO	??
DEBOLEZZE	HOLY
ABP	0
OGGETTI	NESSUNO

Barrier (x4)

HP	????
LIVELLO	???
DEBOLEZZE	HOLY
ABP	/
OGGETTI	NESSUNO

Non potrete danneggiare il boss prima di aver distrutto le quattro barriere che lo proteggono. Non usate magie. Attaccate le barriere con Toss e non esitate a usare Cure 3. Eliminate le barriere, Necrophobe comincerà ad attaccarvi. Mantenete sempre alta la vostra energia e usate Holy. Quando i suoi punti ferita si ridurranno a circa 40.000... sorpresa! Gilgamesh arriverà in vostro aiuto, sacrificandosi per dare il colpo di grazia a Necrophobe! Dopo questa estenuante battaglia, salvate il gioco al Save Point che apparirà dove prima si trovava la sfera verde. Si tratta del vostro ultimo salvataggio prima dello scontro finale, quindi assicuratevi di equipaggiarvi e curarvi completamente. Avanzate senza esitazioni e preparatevi al faccia a faccia con X-Death!

BOSS

X-Death

HP	49001
LIVELLO	77
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	0
OGGETTI	NESSUNO

Durante il primo turno, usate Golem e Haste 2 sul gruppo, quindi usate Meteo e fate che gli altri imitino quest'azione. Così facendo potreste uccidere il mostro senza il bisogno di curarvi nemmeno una volta. Al termine della battaglia, X-Death riceverà tutto il potere del Vuoto e diventerà ancora più forte e malvagio, preparandosi a portare il suo attacco finale!

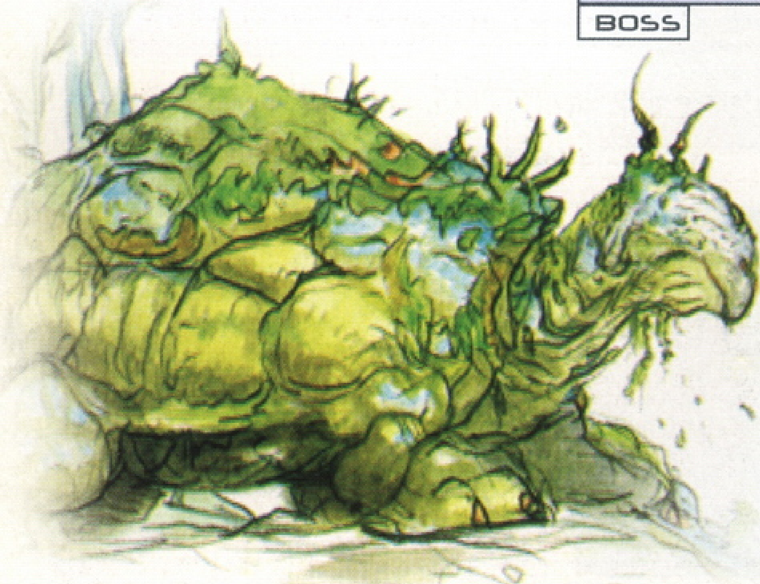
BOSS

Neo X-Death

HP	220000
LIVELLO	67/81/83/86
DEBOLEZZE	NESSUNA
ABP	0
OGGETTI	NESSUNO

La forma finale di X-Death ha quattro distinte zone da colpire, una con 60.000 HP, una con 50.000 e due con 55.000. Per prima cosa, pensate alle vostre difese: usate Golem e Haste 2, quindi usate Toss. Nel secondo round, ammesso che non siate alle strette, usate Quick con il personaggio dotato di Time Magic e Shell sui due maghi del gruppo. Con l'altro mago, usate Cure 3 su tutto il gruppo per recuperare energia, mentre gli altri usano Toss e Mimic. Nel terzo turno, usate Shell sugli altri due e quindi ancora Toss e Mimic. Continuate a usare il più possibile Toss per danneggiare il nemico di circa 3.600 HP con ogni colpo, curate tutto il gruppo quando le cose si mettono male ed usate Esuna nel caso qualche personaggio si ammali. Quando finalmente vi siete liberati del maledetto, godetevi il finale!

BOSS





CONTENUTI CD DEMO

Siete curiosi di sapere cosa nasconde il nostro spettacolare CD demo allegato alla rivista? Ecco tutti i giochi e i programmi che potrete comodamente provare nel salotto di casa, con la vostra affezionatissima PSOne. Niente male, vero?

FIREBUGS

Non è possibile modificare le opzioni del gioco, c'è una sola pista dove poter correre ma si può giocare in 2 con lo split screen... E questo, come vedrete anche dalla nostra recensione, è un titolo di corse dove l'unica regola è vincere! Potete spingere i vostri avversari verso un burrone o freddarli con un missile! Non c'è limite alla pista, infatti potrete correre persino sulle pareti. Provatelo e vi verrà voglia di comprare il gioco!

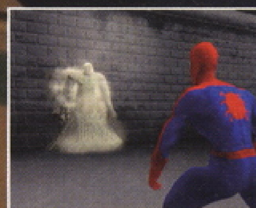






SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO





Ecco il vero gioco dell'Uomo Ragno! Arrampicatevi sui grattacieli di New York con la vostra ragnatela e sbarazzatevi dei perfidi nemici di Spider-Man! Potete tirare calci e pugni super forti, in vero stile da eroe dei fumetti, e passare da un tetto a un altro con la mitica ragnatela. Vale la pena dargli un'occhiata!

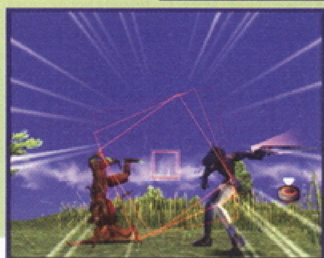


LEGEND OF DRAGOON

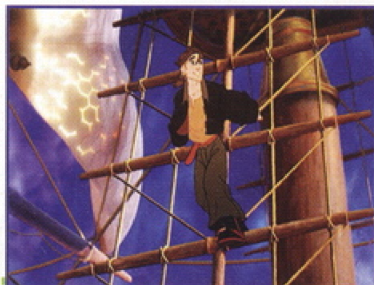
Questo è un gioco di ruolo che ricorda molto Final Fantasy VII, sia per quanto riguarda la grafica, sia in generale per il tipo di gioco. Va detto che è un po' lento e i dialoghi sono stressanti, ma per gli appassionati di GdR sarà comunque una simpatica prova. Come nella demo, nella versione finale sarà presente una sezione di allenamento dove imparare le abilità di combattimento. Tanto per fare un assaggio e decidere...





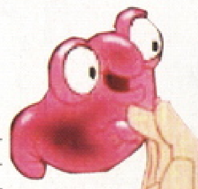


DISNEY'S IL PIANETA DEL TESORO



Nel nostro CD c'è un bel video con il trailer del gioco. Ma nella nostra demo è anche possibile giocare nel livello Fire Trial. Si tratta di un classico platform 3D, come scoprirete nella nostra anteprima. La grafica è piacevole, e adatta a un pubblico giovane. Nei panni del giovane protagonista del nuovo lungometraggio animato Disney, dovrete saltare sulle piattaforme, prendere oggetti e sparare con un boomerang e altre armi futuristiche ai nemici di turno.







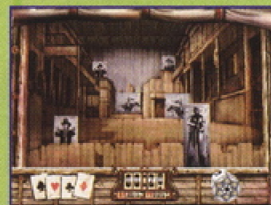
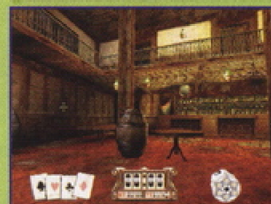



SILENT BOMBER



Jutah è il protagonista del gioco, e voi lo impersonerete in questa piacevole demo che vi offriamo. Il titolo è un misto di azione, avventura e sparatutto, come molti dei giochi che hanno colonizzato ultimamente la scatoletta grigia, la sua cuginetta avanzata e le altre console da casa. L'idea è buona ed è realizzata discretamente. Siamo sicuri che vi farà piacere dargli una lunga occhiata.

GUNFIGHTER


Se vi piacciono i film western e questa suggestiva ambientazione, ecco il gioco che fa per voi! Vi sarà possibile giocare con la demo del gioco stesso e con la demo di un sottogioco interno. L'ambientazione è appunto western, il genere è uno sparatutto in prima persona sul modello di Time Crisis... si è vincolati da un percorso prestabilito e si segue uno storyline ben definito. Nel mini gioco vi sembrerà di trovarvi in una sorta di luna park... Le sagome usciranno da dietro il bancone e voi dovrete colpirle tutte, stabilendo nuovi record.



COLIN MCRAE 2

Per chi non lo sapesse, questo è davvero il gioco di rally per eccellenza per la vostra PSone. Nella versione che trovate nei negozi ci sono tutti i circuiti, le auto e i piloti ufficiali del campionato del mondo di rally. Nella nostra demo potrete invece provare un solo circuito, e usare una velocissima Fod Focus. Certo...non è molto, ma vi darà un assaggio delle potenzialità di questo validissimo titolo: vale davvero la pena giocarla.





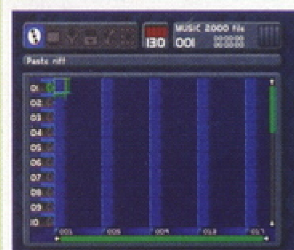
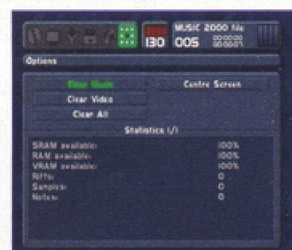





COMMAND & CONQUER

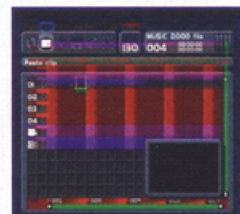
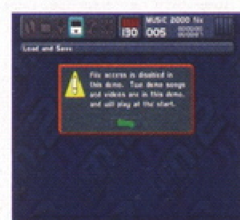
Non sono molti i titoli di strategia che si contano sulla nostra scatoletta grigia preferita... ma proprio per questo, vogliamo darvi un assaggio di uno dei pochi che è stato convertito per la PSone direttamente dal PC. Command & Conquer è un gioco di strategia ispirato al conflitto tra Americani e Sovietici. Potrete costruire industrie per la realizzazione di mezzi bellici, caserme per arruolare soldati esperti, e dovrete combattere contro le squadre nemiche. Un mix di strategia e azione da non perdere!



MUSIC 2000

Amate realizzare da soli le copie dei vostri brani di musica preferiti, o addirittura crearne di personali? Allora sbizzarritevi con questo programma per la vostra PlayStation! Si tratta infatti di un programma per creare della musica. L'editor contiene decine di basi musicali, con diversi strumenti e tonalità. Con un po' di pratica si riesce a creare della buona musica, e anche chi non sa un bel niente di spartiti musicali e accordi, riuscirà a sentirsi soddisfatto! Provare per credere!

LILO & STITCH



Direttamente dall'omonimo film animato della Disney, farete parte anche voi delle avventure di questi due simpatici personaggi, la piccola Hawaiana Lilo e il pestifero esperimento alieno Stitch, da lei considerato un cane un po' speciale. Il genere rientra nel Platform/Avventura in 3D, ed è particolarmente adatto ai più piccoli e ai veri appassionati di questo recente lungometraggio. Peccato che nella demo non si può giocare... è soltanto dimostrativa. Provate a vedere se è il gioco che fa per voi... noi vi assicuriamo che è piacevole e divertente!









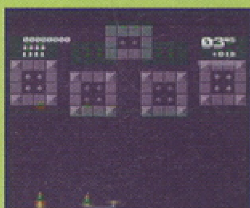


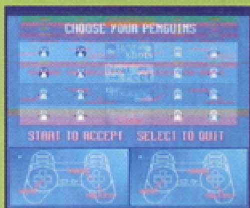




YAROZE COMPILATION

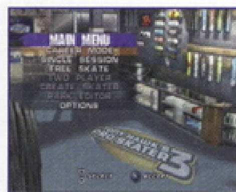
Se vi dicessimo di una PlayStation nera, ci credereste? Bene, probabilmente molti di voi sanno anche a cosa ci riferiamo! La famosa PlayStation nera altro non è che la versione per i programmatori della nostra cara vecchia console... E nel nostro demo avrete a vostra disposizione 3 giochi creati proprio con il software di questa versione speciale della tanto amata Play. I giochi in questione sono Bouncer 2, Snowball Fight e Blitter Boy. Nulla di così speciale, ma tutto serve per dimostrare ciò che si può fare con la PlayStation, conoscendo basi di programmazione.



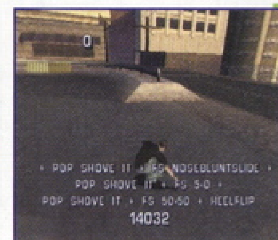




RUN OF THE MONTH

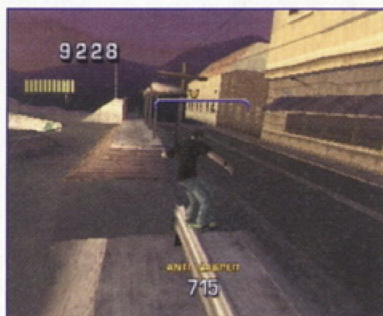




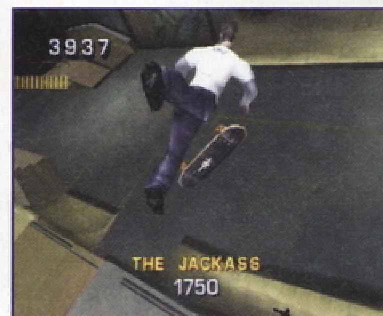




Di che si tratta? Ma del filmato del mese, naturalmente! In questo caso, vedrete le evoluzioni del re dello skateboard, Tony Hawk, nel terzo capitolo dedicato a lui e uscito su PlayStation! Tony Hawk Pro Skater 3 è il massimo per tutti gli appassionati di sport estremi su PSone. Assisterete a delle acrobazie veramente spettacolari e vi verrà voglia di correre al negozio a realizzarle! Pensate che il gioco è anche uscito in versione platinum!

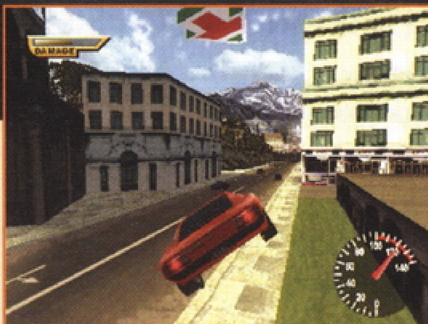






CODICI

Trovate difficoltà a finire i vostri giochi preferiti, siano essi gli ultimi usciti o i mitici vecchi classici della PSone? Niente paura, ci siamo qui noi, pronti ad aiutarvi con una valanga di codici! A questo proposito, vi invitiamo anche a scriverci, segnalandoci quelli che vorreste vedere e di cui avete più bisogno. Saremo felici di aiutarvi!





THE ITALIAN JOB

Qualche consiglio e i trucchi migliori per venire a capo delle operazioni più complicate in questa bella versione videoludica di un film degli anni '60.

Modalità trucchi

Nel menu principale, premete ▲▲, ●, ▲, ●, ▲, ■, ▲, ■, ▲ per sbloccare tutte le opzioni disponibili per i trucchi.

Selezione livello

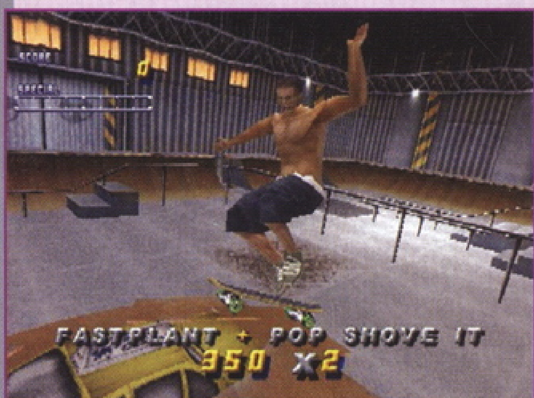
Nella modalità Carriera, mettete il gioco in pausa e tenete premuto R1, quindi premete ▲, ←←, ▲, ●, ↑↑ e ■ per sbloccare tutti i livelli di questa modalità.

Lamborghini Miura

Questo capolavoro della motoristica del passato sarà disponibile se completerete il gioco con successo. Potrete quindi accedere alla Lamborghini Miura in modalità Free Ride.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3





Diventare degli skater professionisti può riservare qualche difficoltà, ma almeno con i nostri bizzarri trucchi vi divertirete molto di più!

Modalità Disco

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete ← e quindi →. Se avete fatto tutto come si deve, la schermata di pausa vibrerà confermandovi l'inserimento del codice.

Bassa gravità

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete →, ↑. Se avete fatto tutto come si deve, la schermata di pausa vibrerà confermandovi l'inserimento del codice.

Cambiare livello

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete →, ▲. Se avete fatto tutto come si deve, la schermata di pausa vibrerà confermandovi l'inserimento del codice.

Modalità Stud

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete ↓, X. Se avete fatto tutto come si deve, la schermata di pausa vibrerà confermandovi l'inserimento del codice. In questa modalità il vostro skater cadrà dopo un salto. Utile? Mah...

Skater... all'ingrasso!

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete X (4), ←, X (4), ←, X (4), ← per rendere il vostro skater grasso. Se avete fatto tutto come si deve, la schermata di pausa vibrerà confermandovi l'inserimento del codice. Più volte inserirete il codice e più grasso diventerà il vostro skater.

Mettiamoci a dieta!

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete X (4), ■, X (4), ■, X (4), ■ per rendere il vostro skater magro. Se avete fatto tutto come si deve, la schermata di pausa vibrerà confermandovi l'inserimento del codice. Come per il codice precedente, ripetendo la sequenza più volte farete dimagrire sempre di più il vostro atleta...

Visualizzare la data di completamento del gioco

Mettete il gioco in pausa, tenete premuto L1 e premete ↑↑. Se avete fatto tutto come si deve, la schermata di pausa vibrerà confermandovi l'inserimento del codice.

SPIDER-MAN

Ecco un altro classico che non dovrebbe assolutamente mancare nella vostra collezione. Ma se trovate troppo difficile andare avanti, affidatevi a qualche buon trucco!
Selezionate Specials dal menu principale e poi selezionate Cheats. Quindi inserite uno dei seguenti codici.

Attivare il cheat mode (deve essere inserito sempre per primo)
EEL NATS.

Sbloccare l'opzione per la selezione del livello nel menu Specials
XCLSIOR.

Invincibilità
RUSTCRST.

Energia Massima
DCSTUR.

Tela Illimitata
STRUDL.





Energia Illimitata
DCSTUR.

Modalità Debug
LLADNEK.

Modalità personaggi con i testoni
DULUX.

Tutte le copertine dei fumetti
ALLSIXCC.

Tutti i filmati
WATCH EM.

Tutti i personaggi della galleria
CVIEW EM

Storyboard
CGOSSETT.

Modalità "What If Contest" (In questa modalità il gioco subirà dei leggeri cambiamenti in 2 livelli avanzati)
GBHSRSPM.

J. James Jewett sbloccato nella galleria dei personaggi
RULUR.

Costume Simbionte Spidey
BLKSPIDR (Questo costume darà tela illimitata a Spider-Man. In alternativa completate il gioco con successo senza morire mai).

Costume Spidey 2099
TWNTYNDN (Questo costume consentirà a Spider Man di infliggere il doppio dei danni. In alternativa raccogliete la collezione completa dei fumetti).

Costume di Capitan Universo
S COSMIC (Questo costume darà a Spider-Man tela illimitata, invincibilità e la possibilità di infliggere il doppio dei danni. In alternativa completate il gioco con successo nella modalità Hard).

Costume Spider Man Unlimited
PARALLEL (Questo costume darà a Spider-Man l'invisibilità con la semplice pressione del tasto L2. In alternativa concludete con successo il gioco utilizzando lo stesso livello di difficoltà e con lo stesso costume).

Scarlet Spider
LETTER S (In alternativa battete Rhino nel Livello 3-1).

Costume Amazing Bagman
AMZBGMAN.

Costume Peter Parker
MJS STUD (Questo costume monta solo 2 cartucce di tela. In alternativa troverete Peter Parker nella stanza di Kraven nella modalità Caccia. Dovrete raccogliere tutte le sfere in





alto e poi metterle in un fosso. Correte verso il muro con il simbolo "?" in meno di un minuto e poi troverete finalmente sbloccato il costume di Peter Parker.

Costume Ben Reilly
BNREILLY (In alternativa dovrete completare con successo il livello 4-2).

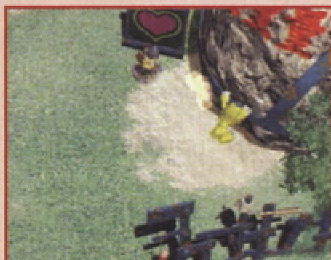
Cambio rapido di costume per Spidey
ALMSTPKR (Nota: Questo costume è dotato solo di due cartucce di tela. In alternativa dovrete fare più di 10,000 punti nella sezione Zip-Line d'addestramento).

Armatura Spider-Man
Sbloccate il costume di Capitan Universo, andate nella schermata di selezione dei costumi e selezionatelo. Raccogliete l'icona dell'armatura di Spider-Man durante il gioco perché appaia durante le rimanenti fasi di gioco, compresi i filmati di intermezzo.

Sub-Mariner
Completate con successo il gioco in modalità What If, e assicuratevi di farlo inquadrare durante il combattimento con Carnage: dovrebbe essere seduto su una roccia intento a guardare lo scontro.

Trucchi
Battete Carnage al livello di difficoltà Hard: intrappolatelo all'interno di un campo di ragnatela e tenetelo lì sino a che non muore. Potrete effettuare agevolmente questa operazione con il costume del Simbionte o di Capitan Universo, dato che hanno tela in quantità illimitata.

DIGIMON WORLD









Il vecchio classico di allevamento e combattimento non avrà più segreti per voi, dopo che avrete applicato i nostri consigli e codici in proposito!

Catturare tutti i Digimon

Per riuscire a catturare tutti i Digimon non dovete fare altro che premere ▲, Start, ● e Select al menu di partenza. Se avete fatto tutto come si deve dovreste udire l'allettante frase "I'm finally a digimon master!!!"

Fare evolvere i vostri Digimon

Mentre un Digimon si sta evolvendo premete Select, Start, ▲, ■, ● e ■. A questo punto dovreste vedere lampeggiare il nome del Digimon in questione; quando questo avviene, premete ■ e selezionate il nome del Digimon nel quale volete che si evolva.

Ottenere Drimogemon da Agumon

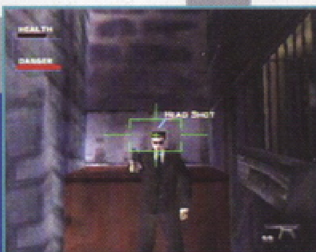
Fate felice il vostro Agumon più possibile (riempirlo di complimenti aiuta!) e portatelo a un peso compreso tra i 25-30; mantenetelo così per 3 giorni e se avete fatto tutto come natura comanda, dovreste ottenere Drimogemon!

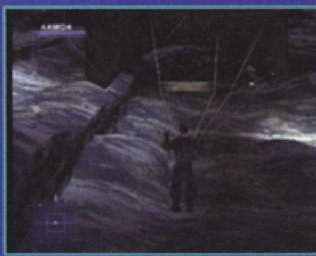
Consigli & digi-sviluppi

Quando avete ottenuto la canna da pesca prendete un bel po' di digianchovy dal lago Dragon Eye e salvateli tra gli oggetti di Agumon. In seguito si aprirà l'accesso a Freezeland e voi potrete scambiare le vostre prede con Mojyamon (che somiglia a uno yeti peloso). A seconda di quanti pesci gli avrete dato, otterrete in cambio qualcosa che avrà un valore variabile, ma sempre molto elevato quando lo rivenderete. Dategli più pesci possibile!

SYPHON FILTER 2

Ecco cosa dovete fare per sbloccare i filmati di intermezzo in questo splendido gioco d'azione.
Giocate in modalità Hard fino al:
Sesto livello (Union Pacific train) per sbloccare il filmato bonus n.1
Dodicesimo livello (Industrial District) per sbloccare il filmato bonus n.2
Diciassettesimo livello (Agency Bio-Lab) per sbloccare il filmato bonus n. 3
Completate il gioco per sbloccare il filmato bonus n. 4
A questo punto, per vederli, posizionatevi nella schermata del titolo selezionando New Game. Fatto questo premete Select, L1, R2, ■, ●, X.





WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION

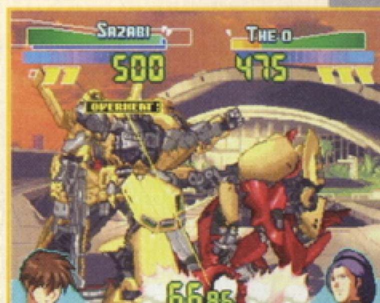


Inserite i seguenti codici quando vi verrà richiesto di inserire il nome del giocatore:
PHANTOM = Per accedere ai veicoli Phantom
NOFEAR = Per essere invulnerabilie e avere hyperthrust illimitato
UNLIMIT = Avrete le armi automatiche, se ne perdete una vi sarà ridata
DROIDS = Per giocare con le navicelle che avete salvato
HITOMI = Per vedere tutti i filmati extra presenti nel gioco
PROTO = Per sbloccare tutti i circuiti bonus dei prototipi
ALLTRACK = Per sbloccare tutti i circuiti standard e bonus dei prototipi
AXCEL = Per avere i superacceleratori bianchi su tutti i tracciati
MIRROR = Potrete correre nei circuiti ribaltati
CRAFTS = Accedi a tutte le squadre
ALLTNT = Accedi a tutti i tornei
ALLCNG = Accedi a tutte le sfide

GUNDAM BATTLE ASSAULT 2

Modalità Survival

Completate con successo il gioco nella modalità Street con tutti e otto i Mobile Suit.



Modalità Sound test

Completate con successo il gioco nella Street Mode a livello Hard con tutti e otto i Mobile Suit. Andando a controllare il menu Sound troverete sbloccate anche altre due nuove opzioni.



Colori differenti

Selezionate un Mobile Suit qualsiasi, quindi tenete premuto R1 e premete Start nella schermata di selezione.

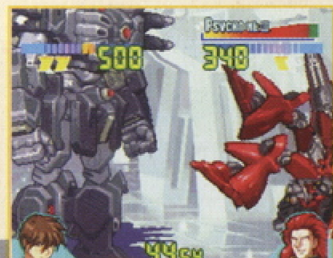
Modalità Time Attack A

Completate il gioco con successo nella modalità Street Mode con quattro Mobile Suit.

Modalità Time Attack B

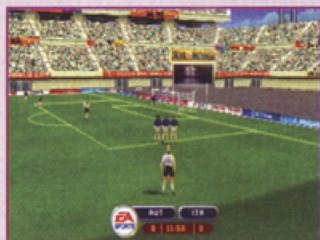
Completate il gioco con successo nella Street Mode al livello di difficoltà Hard con tutti e otto i Mobile Suit.





2002 FIFA WORLD CUP





La saga di Fifa è interminabile...

Tutti i Team africani
Vincete la coppa del mondo con una qualsiasi squadra Africana.

Tutti i Team americani
Vincete la coppa del mondo con una qualsiasi squadra Americana.

Tutti i team asiatici
Vincete la coppa del mondo con una qualsiasi squadra Asiatica.

Tutti I Team europei
Vincete la coppa del mondo con una qualsiasi squadra Europea.

DUKE NUKEM: LAND OF BABES





Selezione del livello
Nella schermata dei codici premete i tasti ●, X, ■, ■, X, ■, ●.

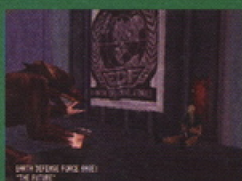
Tutte le armi
Nella schermata dei codici premete i tasti R2, X, L1, ■, R1, ●, L2.

Munizioni infinite
Nella schermata dei codici premete i tasti L2, ●, R2, ■, ●, L2, R1.

Danno doppio
Nella schermata dei codici premete i tasti ■, ■, ■, ●, ●, ●, X.

Invincibilità
Nella schermata dei codici premete i tasti L1, ■, ●, ●, ■, L1, L2.

Invincibilità temporanea
Nella schermata dei codici premete i tasti L1(6), R2.



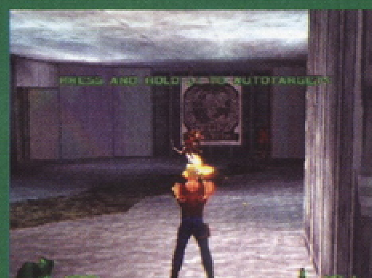
Invisibilità
Nella schermata dei codici premete i tasti ■, X, ●, ■, X, ●, ■.

Armatura al massimo
Nella schermata dei codici premete i tasti L1, L1, R1, R1, X, X, ●, ●.

Ego al massimo
Nella schermata dei codici premete i tasti R1, R1, ●, ●, L1, L1, R2.

Duke con la testa enorme
Nella schermata dei codici premete i tasti ■, ■, X, ●, ●, X, ■.

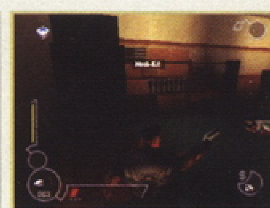
Sbloccare tutto
Nella schermata dei codici premete i tasti L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ●, ●, ●, ●, X, X, X, X, ■, ■, ■, ■, Select, Select, Select, Select.





BLADE





Tutti gli oggetti
Premete →, ←, ↑, ↓, L2(2), R2(2) nel menu principale. Poi, premete Start durante il gioco e attivate l'opzione nel menu dei cheat.

Munizioni infinite
Premete ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1 nel menu principale. Poi, premete Start durante il gioco e attivate l'opzione nel menu dei cheat.

Vita infinita
Premete ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1 nel menu principale. Poi, premete Start durante il gioco e attivate l'opzione nel menu dei cheat.





BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN





Ripristinare il sangue di Kain
Premete ↑, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ← durante il gioco. In alternativa, premete L2 per visualizzare la mappa, poi premete ↑, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.

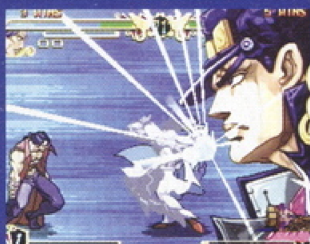
Ripristinare le magie di Kain
Premete →, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ← durante il gioco. In alternativa, premete L2 per visualizzare la mappa, poi premete →, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←.

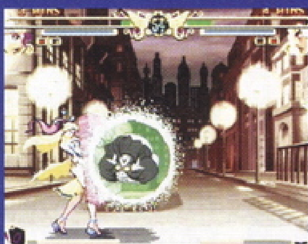
Sequenze FMV
Premete ←, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ← durante il gioco. Premete Select per visualizzare alcune sequenza in FMV.

Bonus FMV sequenze
Premete ↑, ↑, ↓, →, ← nel menu principale.



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE







Young Joseph

Spostate il cursore sui seguenti personaggi e premete Start in ordine su ognuno di essi: Jotaro, Poinareff, Joseph, Kakyoin, Iggi, Avdol. Infine portate il cursore su Joseph e tenete premuto Start.

Punti bonus di abilità

Ottenete i seguenti punti abilità per ottenere alcuni bonus:
Tower of Gray CPU Battle: Ottenete oltre 250 punti abilità.
Strength Mini-Game (shooting game): Ottenete oltre 300 punti abilità.
Play as Robber Soul: Ottenete oltre 350 punti abilità.
Fortune Telling: Ottenete oltre 400 punti abilità.
Close up graphics gallery: Ottenete oltre 450 punti abilità.
Arcade Design Art: Ottenete oltre 500 punti abilità.
Justice Mini-game: Ottenete oltre 550 punti abilità.
Lovers mini-game: Ottenete oltre 600 punti abilità.
The Sun mini-game: Ottenete oltre 650 punti abilità.
Death 13 CPU Battle: Ottenete oltre 700 punti abilità.
Judgement mini-game: Ottenete oltre 750 punti abilità.
Backround design gallery: Ottenete oltre 800 punti abilità.
N' Dool Adventure Game: Ottenete oltre 850 punti abilità.
Sound/Voice Test: Ottenete oltre 900 punti abilità.
Character Design Gallery: Ottenete oltre 950 punti abilità.
Play As Kan: Ottenete oltre 1000 punti abilità.
Music Scores/Test Gallery: Ottenete oltre 1050 punti abilità.
Secret File Fan Book: Ottenete oltre 1100 punti abilità.
J D'Arby Cat game: Ottenete oltre 1150 punti abilità.
J D'Arby Coin Game: Ottenete oltre 1200 punti abilità.
J D'Arby Poker Game: Ottenete oltre 1250 punti abilità.
Play as Hol Horse and Voing: Ottenete oltre 1300 punti abilità.
Pet Shop CPU Battle: Ottenete oltre 1350 punti abilità.
Tenor Sax mini-game: Ottenete oltre 1400 punti abilità.
Play as New Kakyoin: Ottenete oltre 1450 punti abilità.
Rare Items: Ottenete oltre 1800 Punti Abilità.

SPEC OPS



Invincibilità

Mettete il gioco in pausa, premete e tenete premuti R1, R2, L1, L2, dopodiché premete X, ▲, ■, ●.

Sbloccare mondi e livelli

Se siete impazienti e volete vedere subito tutti i mondi di Spec Ops, allora mettete il gioco in pausa, premete e tenete premuti R1, R2, L1, L2, dopodiché premete ▲, ●, ■, ■.

Munizioni infinite

Mettete il gioco in pausa, premete e tenete premuti R1, R2, L1, L2, dopodiché premete ●, ■, ▲, X.

Ridare energia alla squadra

Non c'è niente di meglio che un po' di energia! Mettete il gioco in pausa, premete e tenete premuti R1, R2, L1, L2, dopodiché premete ▲, ▲, X, X.

Ridare munizioni alla squadra

Mettete il gioco in pausa, premete e tenete premuti R1, R2, L1, L2, dopodiché premete X, X, ▲, ▲.

Prima arma speciale

Mettete il gioco in pausa, premete e tenete premuti R1, R2, L1, L2, dopodiché premete ▲, X, X, X.

Seconda arma speciale

Mettete il gioco in pausa, premete e tenete premuti R1, R2, L1, L2, dopodiché premete X, X, X, ▲.

Arma pesante

Con questa vi assicuriamo che i nemici vi sentiranno arrivare! Mettete il gioco in pausa, premete e tenete premuti R1, R2, L1, L2, dopodiché premete ▲, X, ■, ■.



SPYRO THE DRAGON

99 vite

Mettete il gioco in pausa quando vi trovate in un "home world" (nei livelli il codice non funziona), entrate nell'inventario, e premete ■, ■, ■, ■, ■, ■, ●, ↑, ●, ←, ●, →, ● Start.

Selezione del livello

Mettete il gioco in pausa, entrate nell'inventario, e premete ■, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↓. Raggiungete la mongolfiera per selezionare ogni livello.

Demo di Crash Bandicoot: Warped

Premete L1 + ▲ quando appare il menu premete Start.

Correre più velocemente

Tenete premuto ■ e premete X durante il gioco. Poi, continuate a tenere premuto ■ per far muovere Spyro più velocemente.

Riprendere quota

Quando vi trovate in un livello di volo, premete R1 quando state per cadere per riprendere quota.





LARGO WINCH



Modalità Cheat

Premete Select, ■, ■, ●, ●, ▲, ■, ▲, ● nel menu principale per poter selezionare il livello ed essere ignorati dai nemici.

TONY HAWK PRO SKATER 2

Teste Giganti

In qualsiasi modalità stiate giocando, mettete in pausa il gioco, premete e tenete premuto L1, dopodiché premete ■, ●, ↑, ←, ←, ■, →, ↑, ←. Se il codice è stato inserito correttamente, lo schermo tremerà.

Vittoria facile nelle Contest

Avete problemi con le rampe e il pubblico vi deride? No Problem! Mentre state giocando in questa competizione, mettete il gioco in pausa, premete e tenete premuti L1 dopodichè premete ■, ●, →, ■, ●, →, ■, ●, → e i vostri problemi saranno finiti: arriverete sempre primi!

Senza Gravità

In qualsiasi modalità di gioco vi troviate, mette in pausa, premete e tenete premuto L1 dopodiché premente X, ■, ←, ↑, ↓, ↑, ■, ▲. Adesso provate a saltare e guardate che succede!

Skater Grassi

Mentre state giocando, mettete il gioco in pausa. Premete e tenete premuto L1, dopodiché premete X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←, così facendo giocherete con degli skater obesi!

Modalità Jet Pack

Nella schermata principale, premete e tenete premuto L1 dopodiché premete ↑, ↑, ↑, ↑, X, ■, ↑, ↑, ↑, ↑, X, ■, ↑, ↑, ↑, ↑. Adesso iniziate a giocare in una qualsiasi modalità e eseguite un 'Hollie'. Adesso premendo X salirete sempre più in alto.

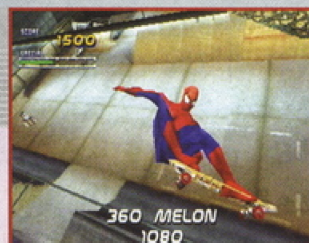
Bilanciamento Grind perfetto

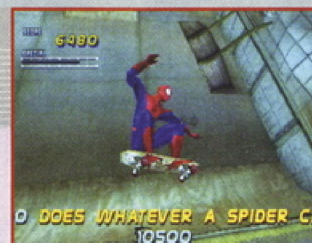
Mettete il gioco in pausa, premete e tenete premuto L1, dopodiché premete →, ↑, ←, ■, →, ↑, ■, ▲.

Programmatori Neversoft

Nella schermata principale, premte e tenete premuto L1, dopodiché premete ↑, ■, ■, ▲, →, ↑, ●, ▲. Adesso recatevi nella schermata di creazione del personaggio e, al posto del vostro nome, inserite i seguenti:

AARON CAMMARATA
CHRIS RAUSCH





DARREN THORNE
GARY JESDANUN
JASON UYEDA
JOEL JEWETT
JOHNNY OW
JUNKI SAITA
MICK WEST
NOEL HINES
NOLAN NELSON
RALPH D' AMATO
RYAN MCHMAHON
SCOTT PEASE



Barra Speciale sempre piena

In qualsiasi modalità di gioco vi troviate, mettete il gioco in pausa, premete e tenete premuto L1, dopodiché premete X, ▲, ●, ●, ↑, ←, ▲, ■. Lo schermo tremerà per avvertirvi dell'esatto inserimento del codice.

TWISTED METAL 3

Versione sexy del "Flower Power"

Premete ←, ■, ■, ■, ← come password per visualizzare una schermata di selezione personaggio alternativa.

Modalità God

Digitate L1, ■, X, R1, Start come password. Questo codice funziona solo quando il trucco "Activate memory card" è attivato.

Forza Massima

Digitate ▲, ●, ↓, ←, ↑ come password. Il danno provocato dagli attacchi subiti da voi e dal nemico, sarà intensificato.

Giant Ricochet bomb

Digitate ←, → ←, →, ↑ come password.

Missili seekers più precisi

Digitate ▲, ←, ↓, →, ↑ come password.

Nessun pick-up

Digitate Select, Select, R2, L2, Start come password.

Nessun Pick-up di energia

Digitate Select, L1, Select, Start, ● come password.

Energia minore in qualsiasi modalità

Digitate L1, Start, Start, Start, R1 come password.

Le auto degli avversari ignorano i power-up di energia

Digitate ↓, L1, ↓, Start, ▲ come password.



Livello Ice

Digitate ↑, ↑, X, X, ↑ come password.

Tutti I potenziamenti diventano Homing Missiles

Digitate Start, R1, L1, Start, Start come password.

Tutti i pick-up sono napalm

Digitate Start, Start, L1, L1, L1 come password.

Missili Rain intelligenti

Digitate ↑, ↓, ↑, ↓, ↑ come password.

Avversari assassini

Digitate L1, R1, L1, R1, R1 come password.

Solo deathmatch

Digitate X, ●, ●, ●, ● come password.

Special infiniti

Digitate L1, L1, R1, R1, R1 come password. Iniziate una partita e poi morite intenzionalmente. In alternativa, digitate L1, L1, L1, R1, R1 come password, poi tornate nella schermata delle password e digitate L1, L1, L1, R1, R2.

Super napalm

Digitate R1, R1, L1, L1, L1 come password.

Livello Warehouse

Digitate ■, ■, ■, ←, ← come password. Poi, iniziate un deathmatch e scegliete qualsiasi livello e veicolo. In alternativa, digitate ↑, ↑, ↑, →, → come password.

Livello Demo

Digitate ↑, ↑, ↑, ←, ← come password. Poi, iniziate un deathmatch e scegliete qualsiasi livello e veicolo.

Livello Club Kid's House

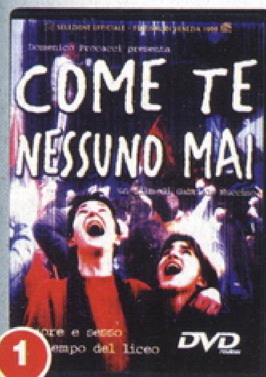
Digitate ←, ←, ←, ■, ■ come password. Poi, iniziate un deathmatch e scegliete qualsiasi livello e veicolo.

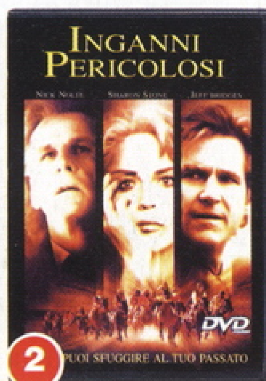


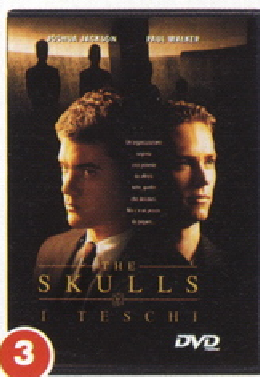
Se ami il cinema...

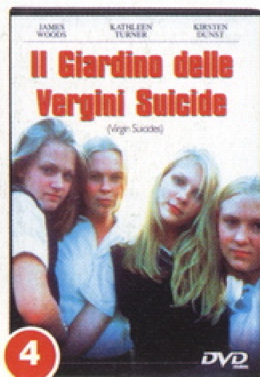
€ 6,90

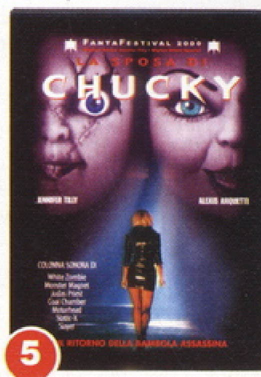
I film di DVD review













1. Come te nessuno mai
2. Inganni Pericolosi
3. The Skulls - I Teschi
4. Il Giardino delle Vergini Suicide
5. La sposa di Chucky
6. Los Angeles senza meta
7. Buena Vista Social Club
8. L'inglese - The Limey
9. Lake Placid
10. Ghost Dog
11. Contenders

Per qualsiasi informazione sulle vostre richieste di film arretrati potete scrivere una mail a: arretrati@playpress.com

Create la vostra cinete

non fartelo mancare!!!

COME ORDINARE

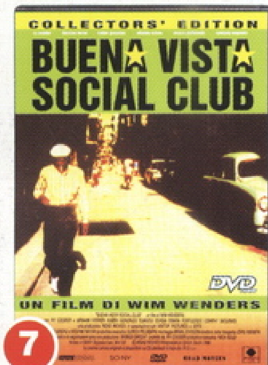
A Compilate il modulo sottostante specificando il numero del film in DVD che desiderate ricevere

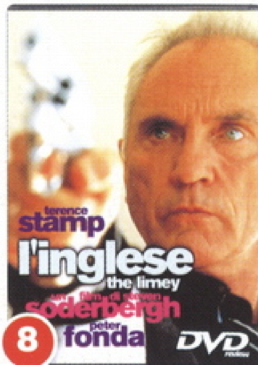
B Effettuate il versamento sul c/c n. 99353005 intestato alla PLAY PRESS PUBLISHING aggiungendo al costo dei DVD ordinati le spese di spedizione fisse pari a €4,50

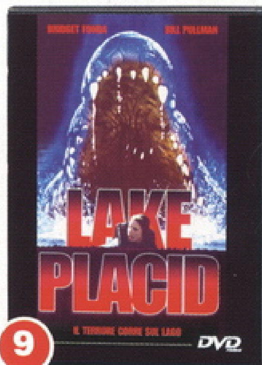
C Spedite tutto, in busta chiusa, a: PLAY PRESS PUBLISHING - VIA VITORCHIANO, 123 - 00189 ROMA o via fax al numero 06/33221235

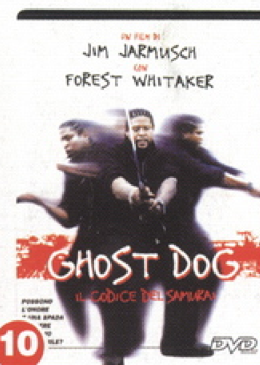
Per ordini telefonici con carta di credito potete chiamare il numero 06-33221250

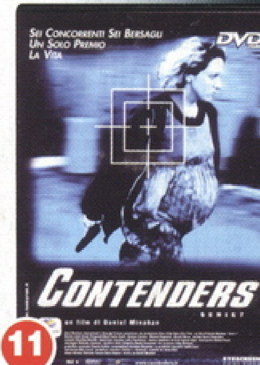












Vi preghiamo di scrivere i vostri dati in modo chiaro, possibilmente in stampatello.

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo .... N. ....

Località ....

Cap ....

Prov. ....

Data di nascita ....

Tel. ....



Scelgo di pagare con

☐ versamento su CCP



☐ Visa - Mastercard ☐ Carta Sì ☐ American Express

N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre)

SCAD. ☐☐ ☐☐ Firma del titolare

I film di DVD review

Film in DVD n.	Numero di Copie	Prezzo

Spese Postali € 4,50

Totale

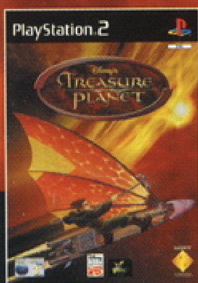
ca personale con DVD review





TBWA\ITALIA

SCOPRIRAI CHE C'È DI PEGGIO CHE CADERE DALLO SKATE.





Disponibile per PlayStation. e PlayStation 2.
E dal 20 dicembre, l'avventura continua al cinema.

THE SCARY PLACE THE EXCITE PLACE THE THIRD PLACE